#227 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

EXTRA DIK!
92 PAGS
19 REVIEWS
5 GOLD AWARDS

FORZA HORIZON
FEEST VOOR AUTOGEKKEN

RESIDENT EVIL 6
GODSGRUWELIJKGOED

DISHONORED
GAME VAN HET JAAR

ENEMY UNKNOWN
WEERGALOZE XCOMEBACK!

WIN EXCLUSIEVE KAARTEN VOOR HET BLACK OPS II LAUNCH EVENT

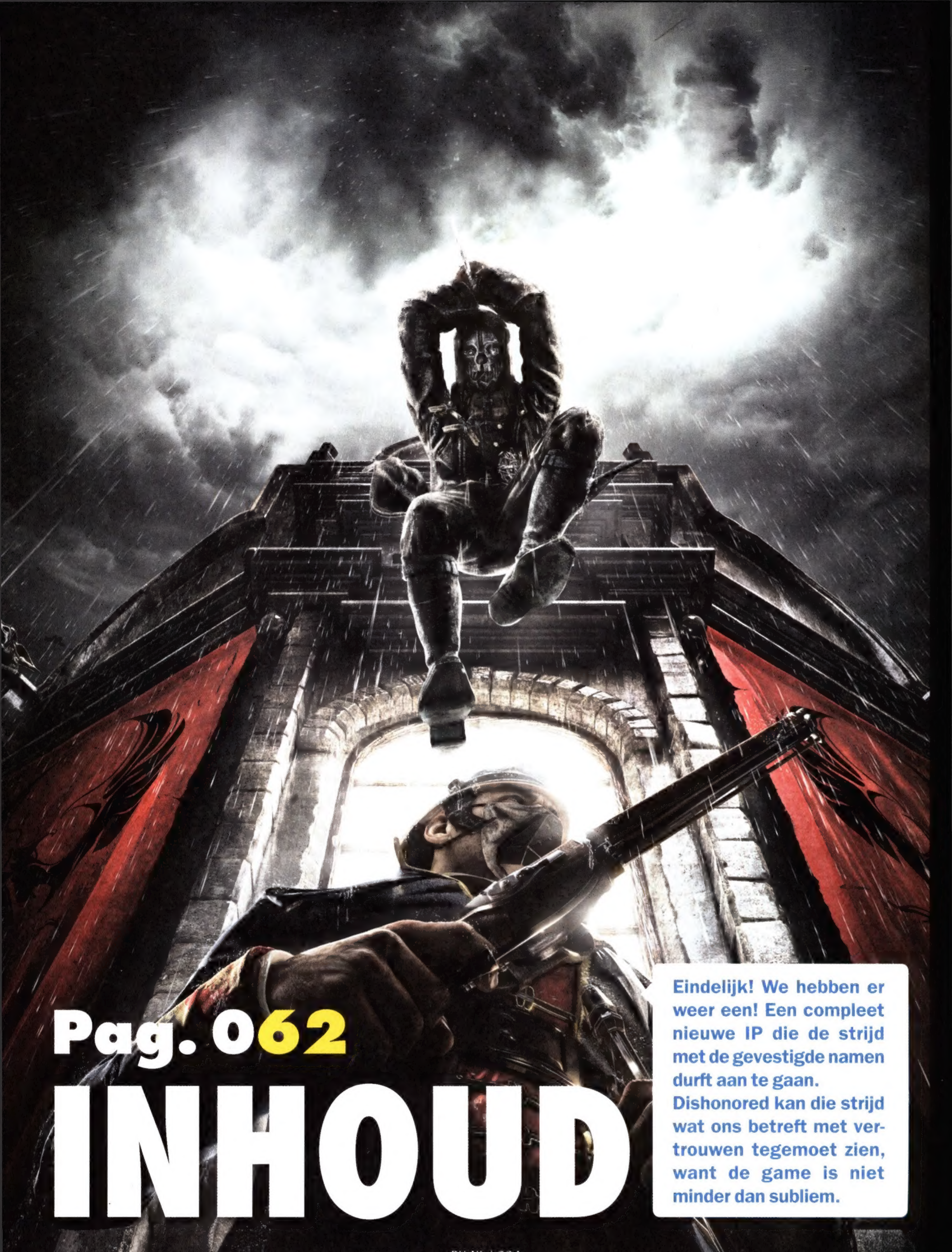
CALL OF DUTY® BLACK OPS II

WAAROM BLACK OPS II HET GROOTSTE ENTERTAINMENTPRODUCT OOIT WORDT.

PLUS: BORDERLANDS 2 IS EEN MODDERVETTE SEQUEL • DE BEER IS LOS IN WOW: MISTS OF PANDARIA • FAR CRY 3 • COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE DOET JE BALLEN GLIMMEN • GAAT ASSASSIN'S CREED: LIBERATION DE VITA REDDEN? • PUUR RALLYRIJDEN MET WRC 3 • DEAD OR ALIVE 5 WINT DE HOLLAND'S NEXT X-FIGHTER IDOL GOT TALENT AWARD • PES 2013 ZET STIJGENDE LIJN DOOR • SPECIAL: WK PES 2012 • LITTLEBIGPLANET: GROOTS OP DE VITA • LINE-UP XBOX 360 IMPONEERT • NEW SUPER MARIO BROS. U • ALLES OVER DE GESCHIEDENIS VAN DE CALL OF DUTY-SERIE • EN MEER...

WWW.PU.NL
NOV.2012
BP 8 € 3,95
HUB UITGEVERS


ASSASSINSCREED.COM
UBISOFT
18
www.pegi.info



Pag. 062

INHOUD

Eindelijk! We hebben er weer een! Een compleet nieuwe IP die de strijd met de gevestigde namen durft aan te gaan. Dishonored kan die strijd wat ons betreft met vertrouwen tegemoet zien, want de game is niet minder dan subliem.



Pag. 031



Pag. 034



Pag. 061



Pag. 049



Pag. 053

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

HOI PRINT 2012

POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
Bob Bottelier • b.bottelier@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**.
schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/ of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheid-stelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

WE ZIJN LIVE BABY!



Zoals vorige maand beloofd, is onze nieuwe website inmiddels live gegaan. Na de restyle van het blad vorig jaar, kon onze online editie natuurlijk niet achterblijven. En zo hebben we plotsklaps de meest awesome site van de aardbodem! Of in Wouters woorden: 'PU.nl heeft weer een flinke sprong in de toekomst gemaakt met een totaal vernieuwde digitale speeltuin.' Het makkelijkst is om zelf even een kijkje te nemen. Het is in ieder geval fris, fancy, blits, hip en bovendien: mooi en gebruikersvriendelijk en bomvol info die je nodig hebt om te overleven in de wildernis van game-informatie! Maar dat is mijn immer bescheiden mening.
Om de lancering van PU.nl 5.0 te vieren, krijgen alle abonnees de PU/Game Mania Kaart en dat geldt ook voor alle toekomstige abo's. Nóg een reden om lid van de PU te worden dus!
EN NU OP NAAR PU.NL! ● *Maarten*



IEMAND MOET HET DOEN



Tjeerd was deze maand met Maarten op trip naar Madrid. Nu is de lange Fries wel vaker naar het buitenland geweest voor PU, maar hij ging helemaal uit z'n dak toen ie hoorde dat juist hij mee naar Spanje mocht. Even later kwam de aap uit de mouw: Tjeerd heeft een Spaanse vriendin, en die woont in... Madrid! De man regelde natuurlijk meteen dat z'n chickie even langskwam om 'z'n hotelkamer te bekijken'. Dat die 'kamerbezichtiging' nog wel eens een staartje kan krijgen, besefte hij op dat moment nog niet...





Reisde deze maand:

Naar het hoofdkantoor van Nintendo in Frankfurt om een paar Wii U-games te spelen. Het voelde als thuiskomen.



Kocht deze maand:

Een prachtige Ford Fiesta RS met nog geen 100.000 op de teller. Het levert me zeven uur aan gametijd op per week én ik kan nog wat later opstaan ook!



Rouwde deze maand om:

FIFA 12, dat zo'n belangrijke plek in mijn leven innam. Ben kilo's afgevallen, lust niks meer, heb geen zin in seks en maak alleen maar ruzie met m'n vriendin.

Ondertussen...

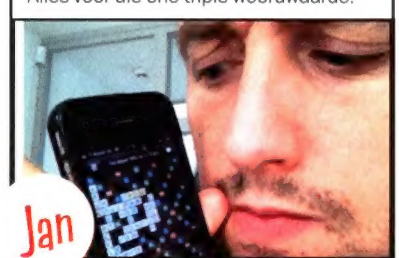
Bezocht deze maand:

Madrid voor het WK PES 2012. Dat was tof, maar ik moest daardoor wel de review van PES 2013 laten doen door die nieuweling. Grlmblr!



Voerde deze maand:

Weer een woeste WORDFEUD strijd met Jurjen. Wij spelen deze Triple A game iedere dag en dat gaat heel fanatiek. Alles voor die ene triple woordwaarde!



Kocht deze maand:

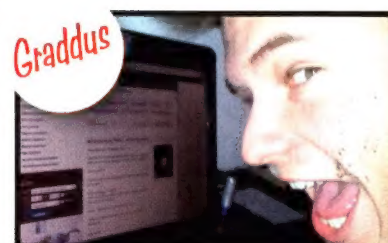
Een verlenging van een paar inch. Nee, niet m'n (e-)penis, maar m'n kijk- en vooral speelgenot is er een paar centimeter beter op geworden!





Vond het deze maand niet erg:

Dat de zomer weer voorbij is. Het wordt namelijk weer eerder donker; ideaal voor een nachtbeest zoals ik! Minder hitte tijdens 't uitgaan is ook een pluspunt!



Ontmoette deze maand:

De vrouw van mijn dromen. Ze heeft een prachtig lijf, is intelligent, heeft gevoel voor humor en is nog dol op gamen ook! Ik moet haar alleen nog effe ontmoeten.



Maakte deze maand:

Een schutting in mijn tuin. Nou ja... een houten afscheidingsmuurtje. Hopelijk gaat het in Nederland nooit meer hard waaien, want ik heb twee linker handen...

Wordt vervolgd...

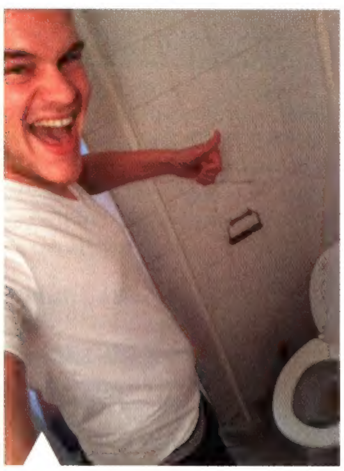
ZOMBIES IN THA HOUSE!

We hebben hier vermoedelijk de meest onaantrekkelijke stagiairs van het universum, maar het is ons gelukt ze nóg lelijker te maken. Beter gezegd, het is een professionele grimeur gelukt om die gasten eruit te laten zien als afschrikwekkende zombies.
Het acteren voor 't bijbehorende PU-TV filmpje ging het drietal overigens verrassend goed af. Hoewel, verrassend... die kereltjes zitten er normaal ook al bij alsof ze half-dood zijn.



WELKOM WILLEM. UUUH... GRADDUS!

Het is al weer heel wat jaartjes geleden dat Willem van der Meulen bij ons stage liep. Die naam Willem kun je meteen weer vergeten, want zoals bij iedere PU-stagiair maken wij zelf wel uit hoe die heet, en dat werd in het geval van Willem (voor de laatste keer dus) Graddus.



Graddus is een geboren Amsterdammer en dat merk je onder andere aan z'n lelijke accent, arrogante uitstraling en asociale gedrag. Een jongen die hier helemaal op z'n plaats is dus.
Op PU.nl liet Graddus al zien over het nodige schrijftalent te beschikken, en toen Ed na zevenendertig proefopdrachten eindelijk goedkeurend knikte, was zijn aanstelling een feit.
In de Kulum van deze maand kun je nader met hem kennismaken en met PES 2013 is deze maand ook zijn eerste review een feit.
Als ie nou ook nog eens leert om in de pot te pissen in plaats van ernaast, staat niets een glansrijke carrière bij de PU nog in de weg.

view with layar

POWER UNLIMITED

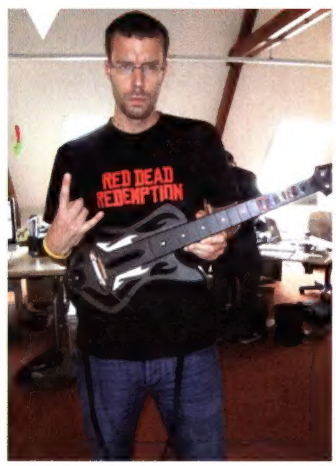
www.pu.nl

INTRODUCING
DE PU/GAME MANIA KAART

Heb je een abonnement op de Power Unlimited? Zo ja, dan heb je natuurlijk de PU/Game Mania Kaart gezien die bij dit nummer is bijgesloten. '*Wat mot ik er mee?*', horen we je al zeggen. Nou, voordeel scoren, natuurlijk! '*Wat voor voordeel dan?*' Nou, 10% korting op used games en alle accessoires in het Game Mania assortiment. '*Mmmm... is dat alles?*' Nee, je kunt ook nog eens elke maand max. twee CD's of DVD's gratis laten repareren in geval van krasjes én je spaart bij elke aankoop met de PU/Game Mania Kaart ook nog eens punten voor extra voordeel. Niet misselijk, hè?
Jongens, wat is het toch fijn om abonnee van de PU te zijn!



JEROEN VERTREKT



Meer dan tien jaar was Jeroen niet weg te denken bij de PU, maar vanaf deze maand zullen we het toch zonder hem moeten doen. Je moet ook nooit té lang bij hetzelfde blaadje blijven zitten, zegt Ed altijd. Tijd voor iets anders, tijd voor iets nieuws. Jeroen is lange tijd mede gezichtsbepalend geweest voor de PU en het zal voor zijn opvolger moeilijk worden in zijn (grote) voetsporen te treden.
Met zo'n staat van dienst in de gamesbizz kan het niet anders dan dat we 'de lange' nog regelmatig zullen tegenkomen, maar we wensen hem alvast vanaf deze plek, mede namens jullie, heel veel geluk in z'n verdere loopbaan en leven.

★ PU-TV:
PRIJZENSLAG: HARDE BALLEN

Een van de leukste rubrieken op PU-TV vind ik de Prijzenslag. Die jongens van de site bedenken steeds weer een super originele manier om prijzen weg te geven, en onlangs was daarbij een rolletje weggelegd voor mijn zoon Koen. Zoals gebruikelijk was Wouter weer het slachtoffer en je kunt het filmpje niet bekijken zonder een dikke grijns op je smoel.
Gelukkig kwam Wouter er zonder gebroken vingers vanaf (het scheelde niet veel), want die gast moet natuurlijk wel z'n stukkies voor mij kunnen blijven tikken.





YO! POST!

Wie naar een psychiater gaat, moet wel gek wezen.

brief van de maand

Yo gozers van de PU,
Vandaag heb ik op school iets zeer speciaals meegemaakt. We zaten namelijk in de les Nederlands en we hadden het over het onderwerp lezen. Bij dit onderwerp moesten we opdrachten maken waarbij we grote stukken tekst moesten lezen.
Tijdens dit lezen viel het oog van de leraar op mijn agenda: de PU agenda. Bleek onze leraar Nederlands zelf heel lang lid te zijn geweest van de PU! Hij vroeg mij wat er de laatste jaren zo'n beetje was veranderd aan de PU. Ik vertelde over het nieuwe logo en de vernieuwde site. Vervolgens ging onze leraar gelijk op het digitale schoolbord naar de site en zijn oog viel gelijk op PU-TV. Die dag hebben we met Nederlands verder alleen nog PU-filmpjes gekeken zoals 'slapende honden' en 'wardnam style'. Geweldig! Deze dag kon niet meer stuk dankzij jullie!
Simon Baars

Wow... Toen Ed nog op school zat, keek je tijdens Nederlands naar witte krijtletters op een zwart bord. Leraren rookten pijp in de klas en lazen slechts voor uit de Bijbel. Ed had bovendien een Ryam agenda (sinds 1897) met 'extra veel schrijfruimte' en dus extra weinig ruimte voor bijschriften en tieten. En dan ook nog nostalgisch zijn, hè!?



LAYAR INSTRUCTIE

Geachte redactie van de PU,
Allereerst mijn complimenten voor jullie heerlijke blad dat ik elke maand trouw koop.
Ik wil graag aan de slag met Łayar. De app staat op mijn telefoon (Samsung Galaxy) maar ik kan nergens de PU Layar vinden en die heb ik volgens mij nodig om de app in combinatie met het blad te gebruiken.
Kunnen jullie mij vertellen hoe ik e.e.a. aan de praat krijg?
Groetjes,
Martin Zandstra

Hoi Martin, misschien moet je maar eens de uitgebreide instructiefilm LayarLayar bekijken over deze materie, met Jim Carrey in de hoofdrol.

BELG NEEMT REVANCHE


Net als het humor is dat al die Belgen al weken roepen dat ze half augustus Oranje gaan verslaan tijdens de vriendschappelijke wedstrijd in Brussel. De Powerspy heeft er hard om gelachen.

Hey gasten,
Jullie maken het beste games-tijdschrift, maar de foto in bijlage kon ik echt niet laten om jullie even op te sturen.
Mvg,
Jasper

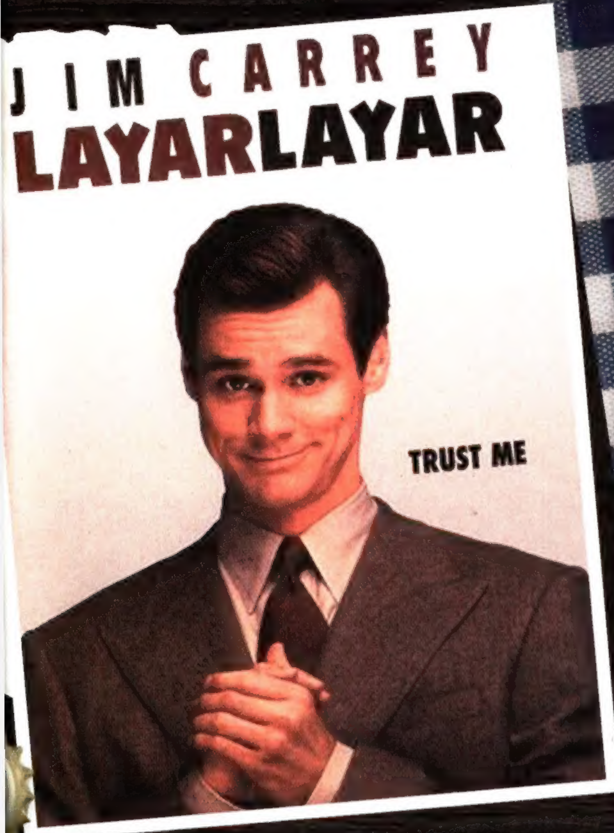
Maar niemand verslaat ons met korfbal!

Ok het leven is keihard en nooit lang genoeg...

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL





NAAR CHINA

Beste PU-makers,
Bedankt voor jullie geweldige blad, waarvan ik ongeveer 17 jaar heb genoten. Met veel verdriet heb ik mijn abonnement en een stukje van mijn leven opgezegd, omdat ik naar China emigreer. Jullie veel succes and keep up the good work!
Groetjes,
Etiènne

China? Daar kun je de mensen nog slechter verstaan dan Wouter! Wat ga je daar eigenlijk doen? Een Hollandse snackbar beginnen met blootjes kloket? Misschien een FEBO-franchise? 'Eten uit de muur' moet die Chinezen toch wel aanspreken.



YO!POST! TERUG OP TV

Na een veel te lange zomerstop zijn Maarten en Wouter weer back in business. De eerste afleveringen van deze even dwaze als oppervlakkige rubriek zijn alweer achter de rug en onze eigen mailmafkezen zijn weer in topvorm.
Check 't elke woensdag op PU-TV!

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Heey gasten van de PU,
Komt CoD Elite nog naar de PC, zo ja wanneer?
Keep up the good work!
Sjoerd

Laten we het zo stellen: als er NOOIT een Elite voor de PC zal komen, blijft Activision nog gewoon miljoenen verdienen met de CoD-franchise. Dusseh, wij keepen the good work up, als jij je hopes niet up houdt.

Yo gasten van de PU,
Jullie blad is echt geniaal! (ik lees de PU nog niet zo lang maar complimenten geven lijkt gebruikelijk :)) Maar goed, back to the point. Ik had een paar vraagjes.

1. Weten jullie of Konami nog een 3D remake van een MGS game wil maken?
2. Is Nintendo van plan om een online Zelda game te maken?
3. Is het mogelijk dat Activision nog een CoD MW gaat uitbrengen voor 3DS?

Zo, dat waren mijn vragen.
Gr.
Daniël Zorko

1. Niet dat we weten. Er is wel al een 3D-versie van MGS: Snake Eater op de 3DS.
2. Lijkt ons sterk. En het lijkt ons ook helemaal niet leuk.
3. Is absoluut mogelijk, aangezien er ook een aantal CoDs voor de gewone DS zijn uitgekomen. Maar er is nog geen officiële aankondiging geweest.

Hey PU-redactie,
Ik heb een paar korte vraagjes waar ik graag antwoord op zou willen krijgen.

1. Zit er bij dat cadeauabonnement met Black Ops 2 ook de pre-order exclusive map 'Nuketown 2025'?
2. Weten jullie informatie over games als GTA V voordat de rest van de community het weet?
3. Is een game-PC van rond de 700 euro het geld waard?

Groeten van Jelle Veenstra | Klazinaveen

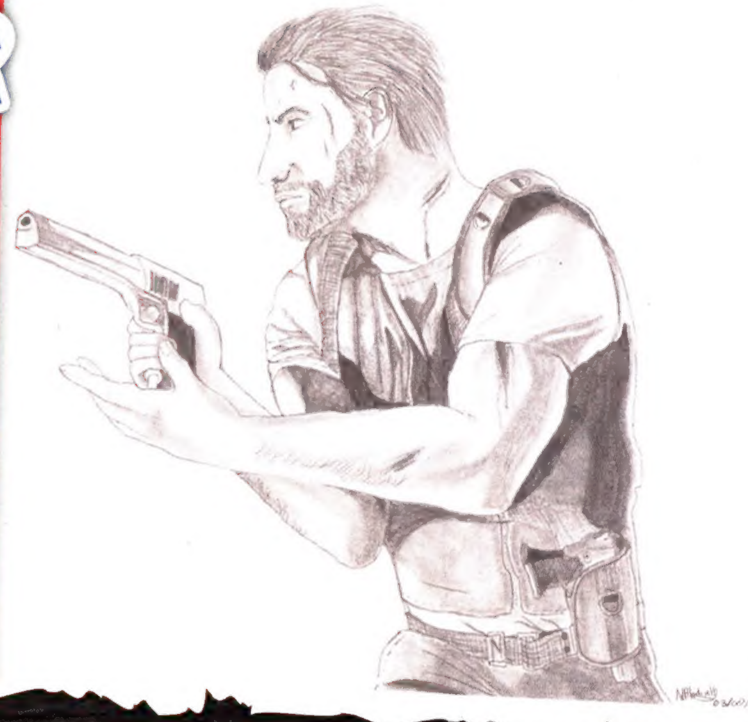
1. Nope! Maar als je voor 47 euro die game en een jaar PU krijgt, dan mag je niet klagen, vinden wij! Bovendien zal die map vanzelf wel verkrijgbaar worden.
2. Nee. Rockstar is als Fort Knox: er gaan enorme goudstaven in, en er komt niets uit als ze dat niet willen.
3. Een fatsoenlijke game-PC kost meestal toch minstens 1000 euro, wil je er eentje hebben die een beetje 'futureproof' is.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

YO! ART

YO!ART!
Beste PU-kerels,
Hierbij een tekening van Max Payne! Ik heb de game zelf nog niet gespeeld, ben het zeker wel van plan!
Ik hoop dat jullie hem gaaf vinden.
Groetjes,
Nynke Hartvelt

Is het Max Payne? Als je Sam Fisher had gezegd, hadden we het ook geloofd. Of Nathan Drake. Of Snake. Of Kirby...



KULUM





www.twitter.com/WilliZ_9

Op reis naar:
Elke dag op en neer naar Hilversum. Voor mijn bijbaantje naast de PU, jwt?

Speelt:
PES 2013, F1 2012, Resident Evil 6, New Super Mario Bros. 2.



Ooit liep ik stage bij de website van dit prachtblad, een droom die uitkwam. Toen ik werd gevraagd voor PU.nl was dat dus een soort nátte droom. Nu ik ook voor PU zelf mag schrijven, is mijn leven feitelijk compleet. Heb ik dan verder geen ambities meer? Mwa, een gooi naar het presidentschap van de VS lijkt me ooit nog wel geinig.

NINTENDO 64

Wat gamen betreft, was ik er vroeg bij. Vermoedelijk was ik een jaar of zes, zeven, toen ik al als een baas tekeer ging in PC-klassiekers als King's Quest en Leisure Suit Larry. Mijn ouders wilden echter nooit een console voor me halen, omdat dat 'mijn school in de weg zou staan'. Van die school is uiteindelijk alsnog niet echt veel terecht gekomen, maar toen de Nintendo 64 uitkwam, was ik er als de kippen bij om hem te kopen. Mijn eerste, echte, eigen console!



De N64 is nog altijd mijn meest geliefde spelcomputer ooit gemaakt. Ik bezit zelfs alle 239 games die ooit in Europa voor het apparaat zijn uitgekomen. Sowieso ben ik een grote gameverzamelaar; ik gok dat mijn totale gamecollectie inmiddels over de 500 stuks beslaat.

VOETBAL

Naast games, is voetbal mijn grootste passie. Dé gameserie waar ik verreweg de meeste uren in heb gestoken, is dan ook Pro Evolution Soccer. Ik speelde die shit zelfs al toen het nog International Superstar Soccer heette!
Waarom niet FIFA? Nou, omdat die spellen vroeger crap waren en ik nogal conservatief en merktrouw ben aangelegd.

Maar soms hangt dat hele Pro Evo me ook wel eens de strot uit, hoor. Zo moest ik voorafgaand aan mijn PES 2013 review van Ed verplicht de complete PES-serie nogmaals



doorspelen. Dit alles in het kader van 'journalistieke research' ofzo. Na veertig uren non-stop PES, was ik in ieder geval effe helemaal klaar met Konami's footie!

WANSMAAK

Vooral door Wouter word ik nogal eens van wansmaak beticht. Maar ja, hoe serieus



neem je de mening van een man die zelf The Sims en de meest crappy superheldenspelletjes speelt?
Wel geef ik toe dat ik niet altijd de meest voor de hand liggende games tof vind. Zo schaar ik Two Worlds onder mijn favo RPG's, en vond ik bijvoorbeeld ook de laatste Wolfenstein en Duke Nukem fokking vet. In die wansmaak zit dus wel een kern van waarheid. Ik luister immers ook ongegeneerd naar kitscherige jaren '90 house en krijg de slappe lach als ik een scheet laat...

DRINKT MOMENTEEL



SAKE!

Toen ik dit Japanse rijstdrankje enkele jaren geleden voor het eerst naar binnen klokte, vond ik het niet te zuipen. Mijn plotselinge liefde voor sake nu, komt door een maat van me die onlangs een heuse winkel in het Aziatische vocht begon. Volgens hem heeft de drank de potentie om 'de nieuwe prosecco' te worden. Ik kan hem alleen maar meer en meer gelijk geven. Die shit is lekker!

EEUWIGE VRIJGEZEL

Een verstokte vrijgezel, zo zou je me wel kunnen noemen. Misschien heeft het te maken met het feit dat ik niet snel een vrouw écht leuk vind. Ze moet er namelijk supersexy uitzien, humor en brains hebben en vooral niet aan mijn kop zaniken wanneer ik



zin heb het hele weekend te gamen.
Meer dan eens dacht ik dan eindelijk de ware aan de haak te hebben geslagen, maar nee. Toch blijf ik diep in mijn hart een romanticus. Dat zou je niet zeggen, wanneer ik me op de gemiddelde zaterdagavond weer eens laat aanranden door een stel dronken chicks.



DE NIEUWSTE
PRE-ORDER
GAMES
VOOR EEN
SCHERPE PRIJS!
SNIPER 2
GHOST WARRIOR
VA.
€30
DOOM 3
VA.
€30
DISHONORED
VA.
€47
HITMAN
ABSOLUTION
VA.
€48
NINTENDO WII
XBOX 360, PC
PLAYSTATION 3
DE NIEUWSTE GAMES VOOR DE LAAGSTE PRIJS OP
WWW.RELEASEGAMINGWORLD.NL
RELEASE
GAMINGWORLD

Power Spy

Valve-bobo Gabe Newell heeft gezegd dat zijn bedrijf eerder uit elkaar valt, dan dat het verkocht wordt. Dit nadat bekend werd dat EA ooit plannen had om Valve voor 1 miljard dollar te kopen.

Waar EA dat geld mee terug zou moeten verdienen, is de Powerspy een raadsel want Valve maakt bijna nooit meer megaklappers.

Want zeg nu zelf, wat komt er eerder uit: Half-Life 3 of Gran Turismo 6?

OPNIEUWS

Daar kan zelfs Jan z'n Glazen Bol geen antwoord op geven.

Opmerkelijk, weer een maand zonder screenshot van GTA V. Kom op Rockstar, waar moeten gamers het anders over hebben?

Onze Jan deed een 'Prins Harry-tje' toen hij in zijn blote snikkel werd betrapt door de schoonmaakster van zijn hotelkamer in Montreal.

Dat was de eerste keer dat Jan zelf een sneak preview gaf.

Wij zijn er vrijwel zeker van dat het om een heel kort previewtje ging.

Maarten deed voor het eerst sinds jaren de review van FIFA 13 omdat JJ op vakantie was. De grootste FIFA-fan van de redactie had nog overwogen om een 51-inch scherm en een Xbox mee te nemen naar het Turkse strand, maar dat vond z'n vriendin echt te ver gaan.

En waar haal je stroom vandaan op het strand?

Onlangs stond er een bericht in de Amerikaanse media over een 14-jarige jongen die zelfmoord pleegde na het spelen van Call of Duty.

Tja, dat krijg je ervan, zo suggereerden de media, als je als 14-jarige een game speelt die voor 18+ bedoeld is.

Dat de jongen voortdurend ruzie had met zijn ouders, zwaar gepest werd op school en net gedumpt was door het meisje waar hij smoorverliefd op was, daarover nauwelijks een woord... »

Drie halen, één betalen!

Trilogieën vliegen om je oren

Je kunt ze niet aanslepen tegenwoordig: heruitgaven van series, al dan niet flink opgepimpt met HD-graphics. Maar is dat nu cool of gewoon goedkoop scoren?

door JJ
twitter.com/GKJJ

Vooral Sony heeft er een handje van om oude games te recyclen. Na onder andere een God of War en een Ratchet & Clank-trilogie komen ze nu ook met een Killzone drieluik, waarbij het eerste deel grafisch flink zal worden opgespiced.
Ik vind dat in principe gewoon goedkoop scoren. Een nieuwe game maken kost Guerrilla veel meer tijd en geld dan drie oude games bij elkaar vegen. En ik heb echt veel liever dat ze met een verse Killzone of een gloednieuwe IP komen.
Aan de andere kant; stel je hebt die Killzone-games nog niet gespeeld, ja, dan is dit wel een hele vette deal. Drie heerlijke games die je nog niet gespeeld hebt voor de prijs van één. En het is natuurlijk een oud gebruik in de entertainmentindustrie: rereleases of verzamelalbums.
Ik vind het wel opvallend dat Microsoft er vooralsnog niet aan meedoet. Terwijl ze met Halo of Gears of War toch twee series in huis hebben die in een verzamelhoes dik zouden scoren...



Van DS naar iOS

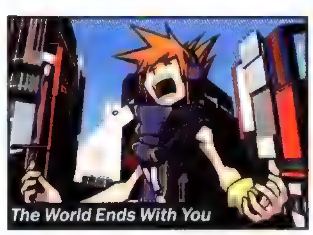
Meer goede games op je telefoon!

Je merkt het vaak wel aan de kwaliteit en omvang dat mobilegames met kleinere budgetten zijn gemaakt dan handheldspellen. Daarom is het voor iOS-gamers goed nieuws dat ontwikkelaars steeds vaker besluiten hun DS-games naar iPhone en/of iPad te porten.

door: Jurjen
twitter.com/JurjenT

Het porten van DS-games ligt voor de hand om twee redenen. Ten eerste zijn veel DS-spellen gemaakt om met een touchscreen bestuurd te worden, zodat het gebrek aan actieknoppen geen probleem vormt. Ten tweede zijn het niet de zwaarste spellen, dus prima te draaien op iOS-systemen.
Na GTA: Chinatown Wars, Phoenix Wright: Ace Attorney en Ghost Trick: Phantom Detective verscheen onlangs ook DS-topper The World Ends With You voor iOS, terwijl recent ook een port van Rhythm Thief (een 3DS-spel, nota bene) voor iOS werd aangekondigd. Ondertussen is Level-5 van plan om een typische DS-held in een heel nieuw avontuur naar iOS te brengen onder de titel Professor Layton and the Century of the Seven Phantom Thieves.
Gelukkig voor (3)DS-bezitters blijven de games waar je het systeem voor hebt gekocht (die van Nintendo) voorlopig (voorgoed?) wél exclusief.


Rhythm Thief


The World Ends With You

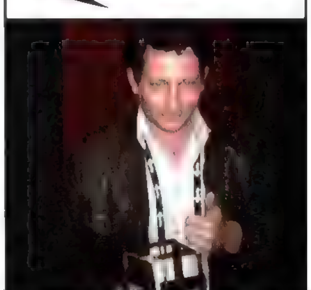


Geen Black Ops II op XP

door: JJ
twitter.com/GKJJ

PC-bezitters opgelet. Willen jullie straks Black Ops II spelen? Dan moet je even Windows XP van je bakkie slopen, waar daar draait het spel niet meer op. Hij doet het alleen op Windows 7 en straks 8.
We wisten dat CoD knuffelde met Xbox 360, maar dat ze nu ook al de verkoop van Windows besturingssoftware gaan pushen...

"De meeste games vandaag de dag zijn gewoon niet goed genoeg."


Lead designer Renaud Charpentier van Total War developer Creative Assembly legt de lat hoog

Vroemm, vroemm

BMW-muis

Wat nou Razer of Logitech... dat is toch veel te gewoontjes man.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Nee, neem dan deze BMW, dan heb je pas wat op je muismat liggen. Hij doet alles wat een normale muis ook doet terwijl hij niet tien keer meer dan een normale muis kost zoals bij auto's. Gewoon 100 dollar. Kun je eindelijk in het café zeggen dat je thuis een BMW hebt.



Practical joke?

Valve op zoek naar consolemakers

Het is elke maand een terugkerend onderwerp in de PU. Gaat Valve nou eindelijk eens een keer Half-Life 3 maken en gaan ze straks ook hardware op de markt brengen?

door JJ
twitter.com/GKJJ

Over het antwoord op de eerste vraag kunnen we duidelijk zijn. Op Half-Life 3 kunnen we nog wel een half leven wachten.

Maar die hardware kan wel eens dichterbij zijn dan we denken. Als we tenminste een vacature op de Valve website moeten geloven. Daar wordt gezocht naar mensen die ervaring hebben met het maken van hardware...

Toch vertrouw ik het niet helemaal. Het kan best zijn dat Valve met een console bezig is (ze moeten immers toch iets doen nu ze niks met Half-Life 3 uitvoeren) maar ze ontkennen dat keer op keer. Waarom dan zo'n openlijke vacature op hun site? Dan weet je toch dat elke journalist er op duikt.

Ik heb daarom meer het gevoel dat Valve hier een beetje een practical joke met ons uithaalt. Maar goed, de tijd zal het leren.

Onbegrijpelijk

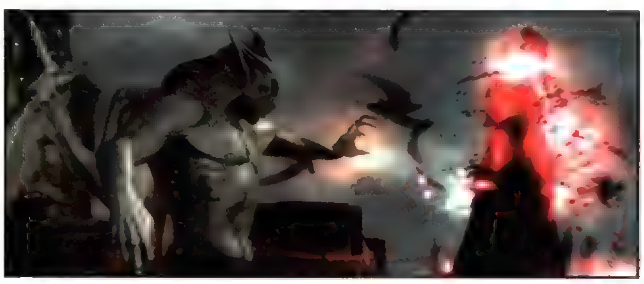
Geen Skyrim-DLC voor PS3

Vervelend nieuws voor Skyrim-fans met een PS3: Dawnguard of andere DLC kunnen zij hoogstwaarschijnlijk op hun buik schrijven.

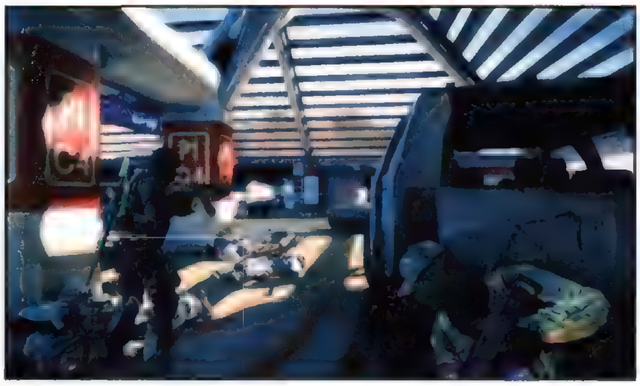
door JJ
twitter.com/GKJJ

Bethesda slaagt er tot nu toe niet in om de Skyrim-DLC draaiende te krijgen op de console van Sony. Reden is hoogstwaarschijnlijk de savebug die de PS3 al teisterde bij Skyrim.

Ik vind dit onbegrijpelijk. Natuurlijk doen ze dit niet expres en ik geloof ook wel dat ze als een stekker balen. Het kost hen immers veel geld, want miljoenen PS3-bezitters hadden deze DLC willen spelen. Maar in het huidige tijdperk waarin iedereen games heen en weer poort, kun je het toch niet uitgelegd krijgen dat je een spel niet kan laten werken op de PS3?



"De MP was totaal schijt"



Developer Spec Ops haalt uit naar 2K

Het gebeurt zelden: developers die keihard uithalen naar hun publisher. Immers, je bijt niet snel in de hand die je voedt.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Developer Yager, de maker van de prima singleplayer van Spec Ops: The Line, heeft lak aan alle formaliteiten en scheldt hun baas, uitgever 2K, de huid vol. Yager vond de multiplayer die aan Spec Ops toegevoegd is volkomen kut, en die had er dus nooit mogen komen.

Volgens Yager wilde 2K per se een multiplayer in de game omdat ze zo graag een soort CoD in huis wilden hebben. Maar Spec Ops is geen CoD, aldus de makers van de singleplayer en dus weigerde men die te maken. Waarop 2K naar een extern bedrijf stapte voor de MP, met alle desastreuze gevolgen van dien, aldus de singleplayermakers.

Volgens Yager speelt niemand de MP en gaat niemand dat ook doen, want hij is ruk. Wij zijn benieuwd of Spec Ops 2 er nog gaat komen.

Power Spy

- Call of Duty: Modern Warfare 3 kan bovendien onmogelijk de reden zijn van de zelfmoord. Zo kut was die toch ook weer niet?
- De developer van Mass Effect 3 voor de Wii U liet onlangs weten dat hij er zich bewust van is dat hij de boel niet moet verklooien.
- Goh...
- De developers van het originele Mass Effect 3, Straight Run, waren zich dat vast ook bewust toen ze hun versie aan het maken waren... Tot het eind. Toen waren ze het even vergeten.
- JJ reisde onlangs met de Thalys naar Parijs voor NBA 2K13. De trein zou gratis Wi-Fi hebben, wat wel zo handig is als Ed je de hele tijd in je nek hijgt met deadlines.
- Helaas kreeg JJ de Wi-Fi niet aan de praat.
- Het vijf uur lang proberen verbinding te krijgen, was wel het spannendste spelletje dat hij in weken gespeeld had.
- De trip naar Parijs was met twee Nederlandse collegae en een Belgische journalist die in Brussel instapte. Wat de Ollanders niet doorhadden, met als gevolg dat zij in Parijs meteen met de gereedstaande taxi wegreden, en de Belg op station Gare du Nord moederziel alleen achterlieten.
- Tja, hadden die gasten maar niet met 4-2 van ons moeten winnen.

Power Spy

● NBA 2K13 bevat inderdaad (we schreven het al eerder) een celebrity team met onder andere Justin Bieber.

● De Powerspy is benieuwd of meisjes nu opeens massaal de basketbalgame zullen ontdekken.

● En hij weet wel wie straks de meest geblokte gast van het spel zal zijn.

● Een Amerikaans meisje pakte onlangs de auto van haar ouders en reed 1300 kilometer om haar nieuwe vriend van Xbox Live te ontmoeten.

● Big deal, zou je denken. Dat klopt, ware het niet dat het kind net dertien jaar was. Een leeftijd waarop je in de VS ongetwijfeld al wapens mag kopen, maar rijden nog niet.

● Nu maar hopen dat haar 'Xbox Live-vriend' inderdaad die leuke Bieber-knaap van 15 was en niet een dikke, harige viezerik van 56.

● Guild Wars 2 is net uit en nu al zijn elfduizend accounts gehackt. De dader gebruikte de accounts volgens NCsoft om nieuwe accounts en characters aan te maken.

● De Powerspy wordt al moe van het uitwerken van een character in Guild Wars. Hoe doe je dat met elfduizend characters?

● Volgens een Brits onderzoek is de Schotse gamedevelopment-industrie goed voor tweehonderd werknemers. Dat is cool voor die Schotten, maar er is een probleem...

● Ze zijn goed voor nul pond aan inkomsten. Wie weet moeten ze eens een game gaan maken.

● Nederland gaat die nul euro wel overstijgen nu de Killzone-trilogie wordt heruitgebracht.

● Nederland heeft wel een ander probleem. Er komen te veel afgestudeerde gamedevelopers van de opleidingen om aan de slag te kunnen bij Nederlandse gamebedrijfjes.

● Nou ja, als ze werkloos worden, hebben ze in ieder geval een leuke hobby.

OPNIEUWS

"De easy mode ruïneert games vaak. Je hebt toch ook geen simpele versie van een boek en moeilijke?"



Assassin's Creed developer Alex Hutchinson houdt niet van simpel

Antikopieersysteem mislukt

Ubisoft gooit DRM in de prullenbak

Ubisoft heeft besloten om het gehate DRM-systeem, waarbij je een singleplayer op de PC alleen kon spelen als je online was, niet meer te gebruiken.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Overigens was de laatste keer dat Ubisoft een spel met DRM verscheepte al meer dan een jaar geleden.
Ubi gebruikte DRM om kopiëren tegen te gaan, wat ze een beetje té goed lukte, want niemand wilde dergelijke games meer spelen. Maar vanaf nu kun je bij de Fransen, games dus weer offline spelen. Nu Blizzard nog...

Bij Jabba op schoot

door JJ
twitter.com/GKJJ

Afgelopen maand was er in Orlando Florida een groot Star Wars festival waar duizenden Warsies samenkwamen om hun religie te belijden. Met fraaie plaatjes tot gevolg. Waarbij wij ons wel afvroegen wie de Jabba the Hut cosplayer was...



"Tegenwoordig geeft EA games uit op zeventien verschillende platformen, in 2002 waren het er nog drie of vier."



Frank Gibeau van EA vat in een zin samen wat er het afgelopen decennium is veranderd in de videogame industrie



Glazen bol
Janus Meijrosius

Nog geen Beyond Good & Evil 2

Het originele BG&E heeft bij menig gamer een speciaal plekje in z'n hart, en al jaren wordt er druk gespeculeerd over een vervolg. Af en toe krijgen we beelden te zien van iets dat hint naar BG&E2, zoals onlangs nog screens van een straat met allemaal viswinkels.
Toch zal BG&E2 voorlopig niet binnen gehengeld kunnen worden. De game wordt volgens mijn Glazen Bol namelijk een next-gen game. Dat betekent in de praktijk dat men helemaal opnieuw zal moeten beginnen aan de productie en het misschien nog wel drie jaar zal duren voor we weer iets te zien krijgen van deze game.



Gezellig roze feestje

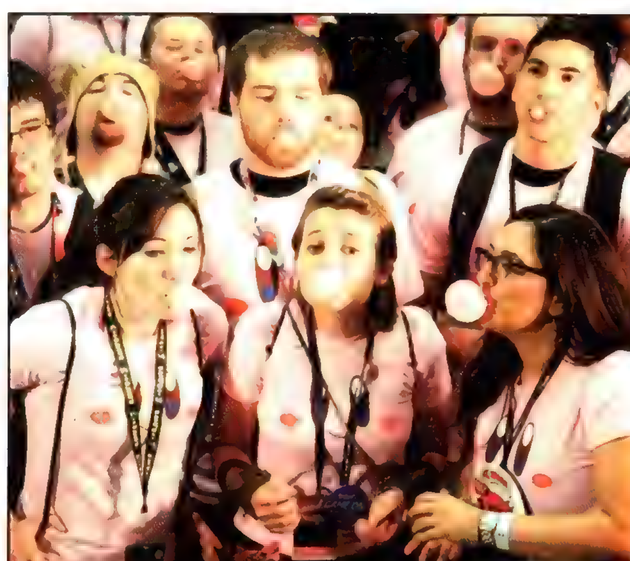
Kirby-fans kunnen goed blazen

Afgelopen september gebeurde er iets bijzonders in Seattle...

door Jurjen
twitter.com/JurjenT

Om de twintigste verjaardag van Kirby te vieren, kwamen honderden mensen bijeen. Ze hulden zich in roze T-shirts en kregen kauwgom toegestopt. Het was tijd een record te breken.
Minutenlang werd er stilletjes smakkend op de kauwgom gekauwd. De spanning was te snijden. En toen klonk het startschot. 'Blow! Blow! Blow like the wind, all you Kirby fans!' De meeste mensen slaagden in hun missie: een bel blazen die minstens een halve minuut standhield. Dit is in totaal 536 mensen gelukt, waarmee het vorige record van 304 gezamenlijke bellenblazers ruimschoots werd overtroffen.
Euforie onder de deelnemers, waaronder opvallend veel vrouwen. Sommige gingen na afloop van de geslaagde recordpoging gewoon door met kauwen en blazen, alsof er niets was gebeurd. Anderen zonderden zich af om de prestatie in stilte te vieren. We waren er graag bij geweest, maar moeten het doen met de foto's en onze fantasie.





Zijn dat Kirby's rode wangetjes of zijn jullie blij me te zien?

Free to play

Einde Command & Conquer as we know it

Het nieuws dat Command & Conquer Free To Play gaat, heeft er behoorlijk in gehakt op de PU-burelen.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De Moeder aller RTS-games sierde menig PU-cover in het verleden en ik was dan ook erg blij toen C&C Generals 2 werd aangekondigd, anderhalf jaar geleden. Echter, EA turnde het spel om tot F2P-game die in 2013 het licht moet zien.

Als een soort laatste eerbetoon komt er nog Command & Conquer: The Ultimate Collection; een verzameling met alle zeventien C&C games tot nu toe, maar echt vrolijk word ik er niet van.

Tuurlijk, iedereen snapt dat F2P de toekomst is voor PC-only titels, piraterij heeft het bestaande PC-model immers kapot gemaakt, maar dat dit alles tot gevolg heeft dat de nadruk meer en meer op multiplayer only zal komen te liggen, vind ik erg jammer.

Command & Conquer: Generals 2 zal gelukkig nog wel een singleplayer campagne kennen, onder druk van de fans, maar het is niet de focus van EA. Hoe dat gaat uitpakken blijft dus afwachten. De verschillende kampen uit de C&C games, al dan niet met hilarische, campy tussenfilmpjes... dat was voor mij toch wel de charme van de serie. Of dat nog allemaal terugkeert, is nog maar zeer de vraag.

De Ultimate Collection zie ik dan ook niet alleen als een ode maar ook als een afscheid van de leukste RTS-serie ooit gemaakt. Snif. Snotter... Heeft iemand een zakdoek?



Metal Splinter

Zoek de verschillen

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Natuurlijk werden we blij van de aankondiging van Metal Gear Solid: Ground Zeroes. Alleen, het artwork dat bij de aankondiging gebruikt werd, leek toch wel heel erg op dat van die andere bekende stealthgame: Splinter Cell: Blacklist.

Check zelf maar eens. Links staat Snake... toch?





EA heeft gelijk

Nu een nieuwe IP lanceren is dom

EA liet onlangs weten dat het lanceren van een nieuwe IP op de huidige generatie consoles niet slim is. Dit omdat je te lang nodig hebt om een nieuwe serie op te zetten en die vaste voet aan de grond te laten krijgen bij de gamers.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Hoe graag ik ook nieuwe IP's zie komen, vind ik dit geen domme opmerking van EA. Traditioneel komt driekwart van de nieuwe IP's altijd in de eerste drie jaar van de levenscyclus van een console uit. Daarna zijn gamers toch vaak al weer bezig met nieuwe hardware en staan ze dus minder open voor nieuwe dingen.

Ook ik zie een nieuwe IP toch liever uitkomen op een nieuwe console. Kan zo'n game meteen profiteren van nieuwe graphics en andere technologische vondsten en dus meer indruk maken.

EA voegde aan haar uitspraak nog toe dat ze momenteel bezig zijn met drie tot vijf nieuwe IP's voor de next-gens.

Financiële drempel

Valve's Greenlight imponeert én irriteert

Je kunt zeggen van Valve wat je wil, maar het is en blijft een innovatief bedrijf. Toen digitale distributie nog in de kinderschoenen stond, kwamen zij al met Steam, en zonder Steam zou de wereld van de digitale platformen er heel anders uit hebben gezien.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De nieuwste innovatie van Valve is Steam Greenlight. Het betreft een platform waar amateur/semi-professionele ontwikkelaars hun games kunnen featuren waarna de community vervolgens kan gaan stemmen welke games ze graag op Steam willen zien.

Een goed initiatief, ware het niet dat Valve sinds de introductie van het Greenlight-programma al een kleine duizend inzendingen ontving. Naast echte spellen zaten er ook inzendingen tussen als Half-Life 3, Left 4 Dead 3, een 11-september-simulator en een erotisch spel. Deze zijn inmiddels door Valve verwijderd.

Om het kaf van het koren te scheiden, vraagt Valve nu honderd dollar aan ontwikkelaars om zich in te schrijven en dat zet bij velen kwaad bloed. Voor de duidelijkheid: die honderd dollar gaat naar een goed doel, maar het maakt de drempel voor sommige ontwikkelaars toch te hoog. Waarom Valve het niet kon laten bij een lager bedrag is de vraag. Anderzijds, als je als onafhankelijke ontwikkelaar zeker van je zaak bent, is honderd dollar natuurlijk weer een schijntje.

Voor meer info over nieuwe games die binnenkort wellicht op Steam verschijnen, check je http://steamcommunity.com/greenlight.



Power Spy

- De Wii U past volgens Bethesda nog niet echt in hun plannen voor de komende tijd.
- Geen games voor de Wii U, geen Skyrim DLC voor de PS3... nog even en Bethesda maakt alleen nog spelletjes voor Android.
- Een Koreaanse man overleed na zeven uur onafgebroken te hebben gegamed.
- Dus Wouter speelt elk weekend met zijn leven!
- De ontwikkelaar van het extreem pittige Dark Souls heeft aangegeven ook een Easy mode te willen maken voor hun game. En deze als DLC aan te gaan bieden.
- De Powerspy vindt het jammer dat een van de weinige games die gewoon bleef vasthouden aan een ouderwets hoge moeilijkheidsgraad nu ook zwicht voor het n00b-gedrag van veel gamers.
- Want Dark Souls op Easy is toch een beetje als een pornofilm zonder penetratie.
- Wie weet moeten developers maar eens games gaan maken waarin je na één raak schot al de eindcredits krijgt en tweehonderd achievement punten binnen hebt.
- Zul je zien dat ook daarvoor een cheatcode op de markt komt.
- Sony wil dat er niet te veel ports van consolegames naar de PS Vita overgezet worden.
- Misschien moet ze er eerst eens naar streven überhaupt games op de PS Vita gelaunched te krijgen.
- PES 2013 komt voor het eerst een week eerder uit dan FIFA 13.
- Een slimme zet van Konami, want PES is nu voor het eerst in ieder geval één week de beste nieuwe footie op de markt.
- Over FIFA 13 gesproken. De game komt met dertig competities dit jaar.
- Terwijl straks iedereen met maar één of twee favoriete clubs speelt.

Power Spy

- Het najaar gaat weer beginnen.
- De tijd van het jaar waarin de gamemedia massaal moeilijk gaan lopen doen over wie de wedstrijd 'best verkochte game' van het najaar wint.
- Terwijl zelfs de grootste digibeet weet dat dit Black Ops II gaat worden.
- Want als dat het geval niet is, speelt de Powerspy Dark én Demon Souls uit op de hoogste moeilijkheidsgraad.
- En als je weet dat de Powerspy nog liever in het pikkedonker masturbeert met een kaasschaaf, dan besef je meteen hoe zeker hij van zijn zaak is.
- Er komt een tweede vervolg op Army of Two. De naam is The Devil's Cartel, en dus niet Army of Two 3.
- Dat klink inderdaad een beetje lame.
- Een andere game die EA zal uitgeven, Dead Space 3, gaat volgens de makers van het spel ruim honderd uur gameplay opleveren.
- We houden ons hart vast voor al die iets te fanatiek gamende Koreanen.
- De geruchten gaan dat Mega Man Online gecancelled is.
- Dat zal dan wel een dag van nationale rouw zijn geweest in Japan toen dat nieuws bekend werd.
- Hier in Nederland zal niemand er wakker van liggen. De man is hier niet zo mega.
- Bethesda, de ontwikkelaar van Dishonored, meldde onlangs dat gamers moe worden van sequels.
- Dishonored krijgt dus geen vervolg?
- Overigens wordt de Powerspy eerder moe van developers die hun DLC niet aan de praat krijgen op de PS3.

OPNIEUWS

Meer fun in de eShop

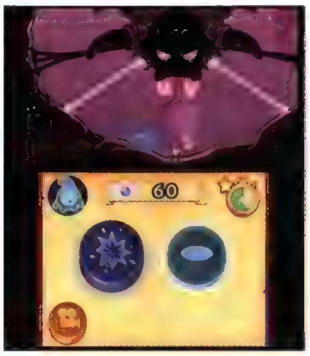
Interessante 3DS-downloadables in zicht

Tussen de gebruikelijke downloadable pulp vind je in de eShop van de 3DS ook spellen van een soort nieuwe middencategorie; méér dan je van een download verwacht, maar net iets kleiner dan een fullpriced retail-product. De volgende drie veelbelovende toekomstige titels kun je ook in deze categorie scharen.

door **Jurjen**
twitter.com/Jurjen1

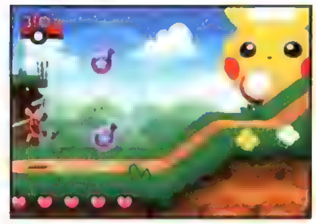
FLUIDITY: SPIN CYCLE

Interessant: Net als in Fluidity voor WiiWare moet je de omgeving met motion controls kantelen om je watermassa (soms ook als ijs en waterdamp) door gangetjes en op schakelaars te bewegen. Het spel wordt weer als een prentenboek gepresenteerd, maar de 3DS-versie lijkt een stuk fantasievoller en avontuurlijker dan de voorganger te worden.
Minder: Je moet wel zin hebben in een heleboel gedraai met je 3DS-systeem.



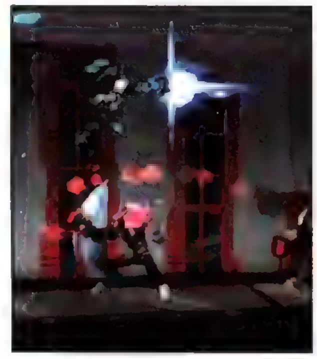
HARMOKNIGHT

Interessant: Gemaakt door Game Freak, de makers van Pokémon. Een endless runner waarin je op de juiste momenten moet springen of aanvallen om steeds meer lagen aan de muziek toe te voegen. Het speelt een beetje als Bit.Trip Runner, maar dan gehuld in de vrolijke verpakking van een Rhythm Heaven-spel, met de wereldkaart van Super Mario World.
Minder: In Japan is dit de duurste game die in de eShop verkrijgbaar is, en dat zal hij bij ons ook wel worden.



FRACTURED SOUL 3D

Interessant: Dit loop-en-schietspel speel je tegelijkertijd in twee werelden, die worden getoond op het onderste en bovenste scherm van je 3DS. Je kunt je held tussen die twee schermen heen en weer laten flitsen, wat heel nieuwe manieren van denken en spelen met zich meebrengt.
Minder: Graphics ogen niet echt super, to say the least.



Organisatie spreekt van 'foutje'

Misleiding door Gamescom?

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De Gamescom is natuurlijk al weer lang en breed voorbij maar in de aanloop van de 2012-editie waren er een paar stormpjes in glazen water te bespeuren.

Zo werd meerdere keren gesuggereerd dat Grand Theft Auto V te zien zou zijn op de beurs in Keulen en doken ook Half-Life 3 en Dragon Age III op in de lijsten van aanwezige games.

Inmiddels weten we dat geen van die titels aanwezig waren bij onze Oosterburen en alles wat de organisatie daarover te zeggen had, was: 'het was een foutje'.

Over het hoe en waarom wil niemand tot op de dag van vandaag iets zeggen. Enerzijds heeft Gamescom het bewust foutief lekken niet nodig. Er komen evengoed een dikke 275.000 gamers op de show af en meer kan en wil men er ook niet hebben. Anderzijds, hoe meer persmomenten hoe beter, dus het zou zo maar kunnen dat hier meer aan de hand is dan whisful thinking van de kant van consumenten en journalisten. Waar is Peter R. de Vries als je hem nodig hebt?

Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU.NL/PU-TV



RESIDENT SIX

Samuel wordt wel eens wakker met een kegel of een kater, maar wakker worden met een roedel hongerige zombies om zich heen, dat had hij nog niet eerder meegemaakt. Gelukkig was Wouter in de buurt, die helpt iedereen graag van de regen in de drup.

www.pu.nl/resident6



TRIP: HALL OF GAME

Wie gaat er tegenwoordig nog gamen in een arcadehal? We hebben toch allemaal een dikke PC of console thuis staan waar we de vetste games op kunnen draaien? Wouter bezocht een van de laatste Nederlandse arcadehallen en herontdekte de charme van retro!

www.pu.nl/hallofgame

Seduce Me komt uit Nederland

Verboden game

> **"Free 2 Play is de toekomst. Het stelt me bovendien in staat precies te weten wie mijn game speelt en wat men ervan vindt."**



Cevat Yerli, CEO bij Crytek licht glashelder de koers van zijn bedrijf toe

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De erotische game, Seduce Me, die door Valve gebanned is van Steam Greenlight (zie elders deze nieuwsrubriek), komt - hoe kan het ook anders - uit Amsterdam!

De maker van de game, de studio No Reply Games, is gesitueerd in onze hoofdstad. Maar als je denkt dat Seduce Me gemaakt is door een paar vieze mannetjes die een slaatje willen slaan uit de game-industrie heb je het mis.

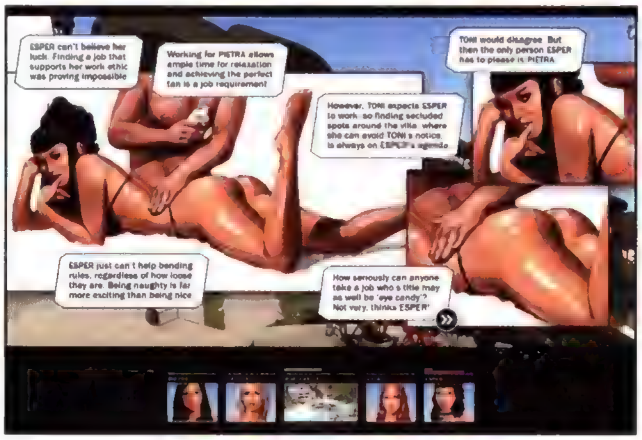
De twee oprichters van No Reply Games zijn namelijk een vrouw en een man (Miriam Bellard en Andrejs Skuja) die voor Guerrilla Games onder andere aan Killzone 3 hebben gewerkt.

Seduce Me lijkt een soort adult Sims-achtig adventure te worden waarbij populariteit, minigames, mooie vrouwen en erotische scènes hand in hand gaan.

Valve's officiële statement voor het verwijderen van Seduce Me luidde als volgt: 'Steam has never been a leading destination for erotic material. Greenlight doesn't aim to change that.' Flauw hoor, Valve.

Omdat wij niet de beroerdste zijn, hier een aantal screenshots van de game. Ennuh... die blurs komen natuurlijk niet van ons, hè.







Hier de 'hoogstepunten' van de afgelopen maand.



BLOOPER BONANZA #8

Er gaat wel eens wat mis op de redactie, en dan hebben we het niet over uit de bocht gevlogen remsporen op het redactietoilet. Bij andere fuck ups hebben we vaak wel een camera aan staan zodat ook jij kunt genieten van alle domme shit die onze redacteuren pullen.

www.pu.nl/blooperbonanza8

Dooie dwaas

Game Over

We hebben er weer een. Een Aziaat die net effe te lang doorspeelde.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

De Taiwanees Liu viel na zeven uur non stop gamen in een internetcafé opeens dood voorover op zijn toetsenbord. Reanimatie mocht niet meer baten. De man van middelbare leeftijd was bezig aan een tien uur durend blok gamen, iets wat hij wel vaker deed volgens de vaste bezoekers van het café.

Of de laatste drie uur gamen die nog open stonden nu als erfenis naar zijn familie gaan, is niet bekend.



Power Spy

- De ontwikkelaar van Angry Birds, het Finse Rovio, gaat een nieuwe game maken, genaamd Bad Piggies, waarin de varkens dit keer de hoofdrol spelen. Blijkbaar konden ze nu echt helemaal niks meer met die shitvogels verzinnen.
- De Powerspy noemt dit 'het nieuwe melken'.
- Volgens developer Gearbox is Brothers in Arms Furious 4 geen Brothers in Arms-game meer.
- Dat was het echter al bij de eerste demo op de E3, twee jaar terug, niet.
- Wat het wel was?
- Vooral kut.
- Maar ja, dat is niet echt een toffe naam voor een game.
- Het gaat niet helemaal jofel bij Activision. De koning der publishers is in mineur omdat ze het afgelopen jaar minder winst maakten.
- In plaats van 1.8 miljard werd er nu nog maar een schrale 1.7 miljard opgehaald.
- Vrijwel alle publishers zouden met zulke omzetcijfers in hun blote reet over de Dam dansen, maar goed.
- Wie weet moet Activision eens een shooter uitbrengen rond de feestdagen...

> **"Vaas is geen afstandelijke kwade genius. Hij heeft een raar soort intieme band met je, dat maakt het voor de speler pas echt angstaanjagend."**



Producer Dan Hay over de schurk Vaas uit Far Cry 3



CALL OF DUTY BLACK OPS II

Met Call of Duty: Black Ops II doet Activision opnieuw een gooi naar de titel 'grootste entertainmentproduct ooit.' Het is een strijd die ze sinds Modern Warfare ieder jaar weer met zichzelf aangaan. Ward schetst heden en verleden van de Call of Duty-serie en hij weet bijna zeker dat ook Black Ops II weer een nieuw record gaat neerzetten.



Vorig jaar sleepte Call of Duty met Modern Warfare 3 opnieuw de titel 'grootste entertainmentproduct ooit' in de wacht. MW3 is dan ook bijna dertig miljoen keer over de toonbank gegaan en het zal een zware klus worden voor Call of Duty: Black Ops II om een dergelijk aantal te overtreffen. Ondanks het enorme commerciele succes was overigens lang niet iedereen tevreden over MW3. Er was veel kritiek, vooral op websites, waarbij met name geklaagd werd over een gebrek aan innovatie bij de serie en de verouderde engine.

Toch vind ik het opmerkelijk dat een franchise die door sommigen gehaat wordt wegens gebrek aan vernieuwing, in het verleden meer dan eens baanbrekend is geweest en het shootergenre zelfs mede heeft gevormd.

Lineair als kracht

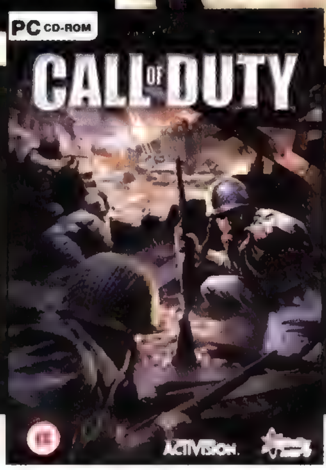
Eigenlijk is er al sinds de eerste game in 2003 kritiek geweest op de lineaire singleplayer van Call of Duty; toch heeft juist deze lineaire opzet ervoor gezorgd dat die eerste CoD-game zo baanbrekend was.

In tegenstelling tot de concurrentie in die tijd, zoals bijvoorbeeld Medal of Honor, speelde je in CoD voor het eerst geen eenzame supersoldaat, maar een normale militair ondersteund door computergestuurde collega's. Dit zorgde ervoor dat de veldslagen intenser en meeslepender aanvoelden dan ooit tevoren. Iets dat door de jaren heen is uitgegroeid tot de doldwaze, filmische achtbaanrit die we nu kennen.

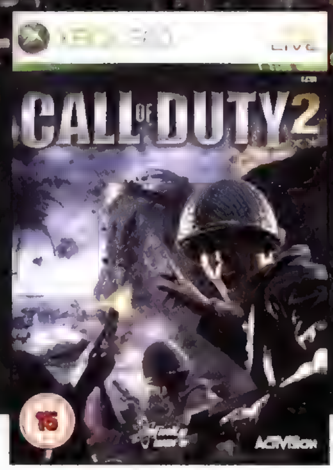
De ijzersterke singleplayer van Call of Duty 4: Modern Warfare in 2007 deed de kritiek op de lineaire SP enigszins verstommen. Veel criticasters zagen in, dat juist de lineaire opzet ten grondslag lag aan de fantastische ervaring. Het jaar erop zou de kritiek echter weer net zo hard terugkeren.



De nieuwe Call of Duty wordt weer een feestje, een soort Facebook-feestje.



CALL OF DUTY 1
Ontwikkelaar: Infinity Ward
Release: 7 november 2003
Setting: Tweede Wereldoorlog
Opmerkelijk: A.I.-medesoldaten. Oorlog vanuit meerdere standpunten. Iron sights. Kill cam. Wel nog health bars en medikits en je kon nog op ieder punt saven en laden.
Score in PU: 93
Verkochte exemplaren: Onbekend



CALL OF DUTY 2
Ontwikkelaar: Infinity Ward
Release: 25 oktober 2005
Setting: Tweede Wereldoorlog
Opmerkelijk: Voor het eerst op de console (Xbox 360). Regeneration health systeem net als bij Halo. Indicatoren voor granaten. Checkpoints om te saven.
Score in PU: 85
Verkochte exemplaren: 2 miljoen

» Innovatief

Met het tweede en derde deel van de serie werd voornamelijk voortgeborduurd op de succesformule van deel 1, en pas met Modern Warfare was er weer sprake van ingrijpende en zelfs grensverleggende veranderingen.
Hoewel CoD 2 en 3 al op de nieuwe generatie consoles verschenen, was het namelijk Modern Warfare dat met een nieuwe engine echt ongekend mooie graphics op het beeldscherm toverde en daarmee de harten van vele miljoenen Xbox 360- en PS3-bezitters veroverde.
Tel daarbij de verslavende multiplayer waarin je voor het eerst experience kon verzamelen en het feest was compleet. Dit was de shooter die je moest hebben!
Voor de tweede keer nam de serie een flinke voorsprong op de concurrentie.

Omslag

Call of Duty werd met Modern Warfare 1 een miljoenenfranchise. Het ging de serie voor de wind en ieder jaar werden nieuwe records gebroken.
Met de komst van Modern Warfare 2 zou er echter een andere wind binnen de serie gaan waaien. MW2 was weliswaar een commercieel succes, maar ondanks enorme marketingbudgetten, kwam er maar heel weinig informatie vrij voor release. Er waren geen open bèta's meer om de multiplayer te testen, de game was niet vroegtijdig beschikbaar voor journalisten en PC-gamers konden niet meer op hun eigen servers spelen maar moesten gebruik maken van gecontroleerde servers. Er was duidelijk sprake van een omslag.
En hoewel veel gamers zich dit deel zullen herinneren als de CoD waarbij alles nog groter, uitgebreider en meeslepender werd, was het ook een game waarin veel zaken ontspoorden. PC-gamers voelde zich in de steek gelaten, de kloof tussen pro's een n00bs werd alsmaar groter dankzij een nieuw killstreaksysteem, exploits werden niet gedicht en de balans in de game raakte steeds meer zoek.

weetje • weetje

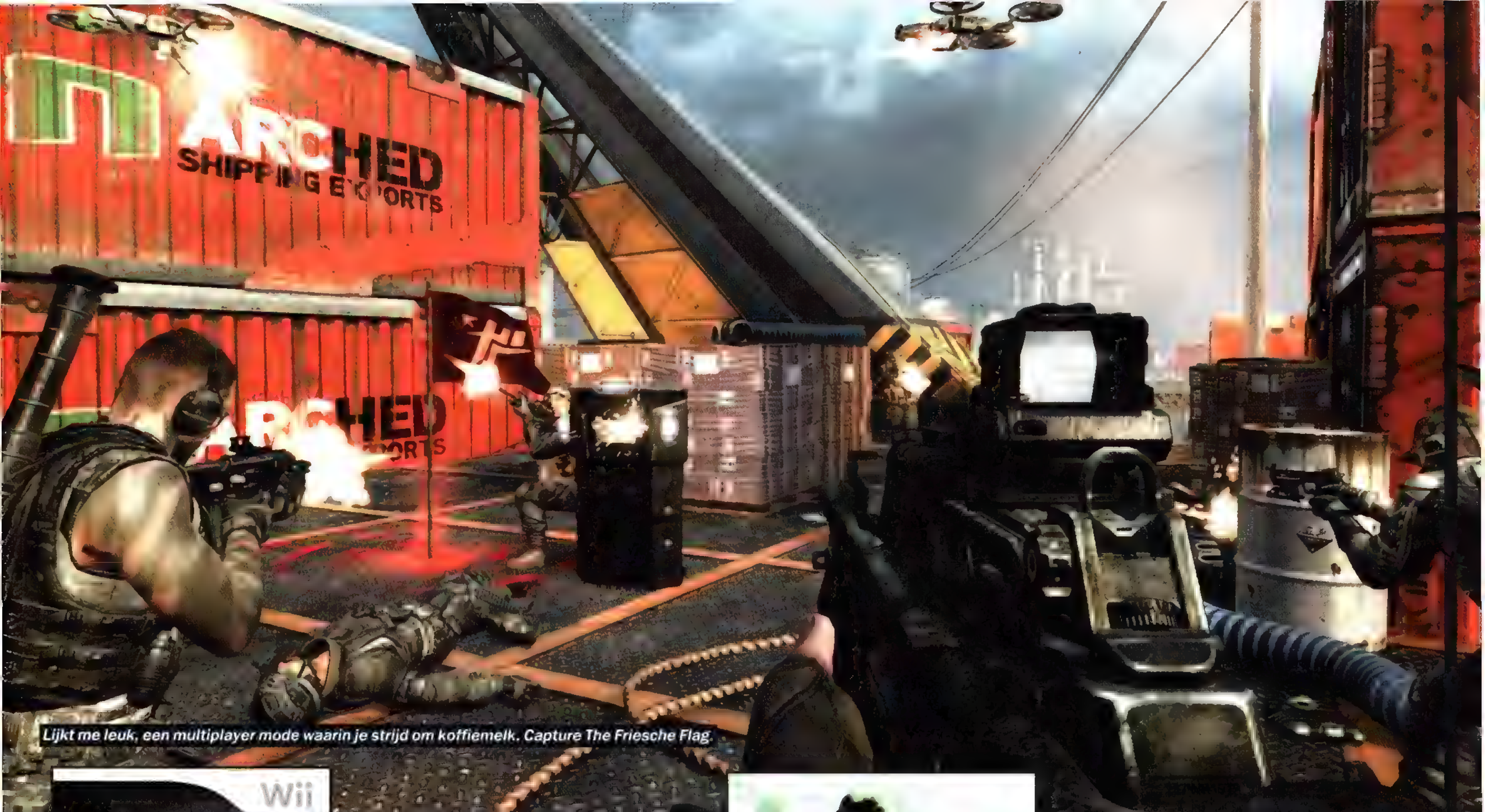
Je kunt levelen tot 55 en tien keer in prestige gaan. Voor elk level dat je stijgt, krijg je één punt waarmee je dingen unlockt. Maar ook als je level 55 bent, zul je niet alles vrijgespeeld hebben. Je moet dus een keuze maken en zo je eigen speelstijl creëren.
Wanneer je in prestige gaat, hebben je wapens nog steeds hetzelfde level als je ze weer unlocked met een punt. Pas wanneer je het laatste prestige level helemaal voltooid hebt, zul je echt alles unlocken.

Treyarch

Call of Duty kwam oorspronkelijk uit de koker van Infinity Ward, maar niet alle games in de serie zijn door de bedenkers zelf ontwikkeld. Het was Treyarch dat CoD 3, World at War en Black Ops 1 maakte; games die overigens heel wat minder waardering kregen dan die van IW. Zo werd CoD 3 regelmatig gekscherend CoD 2,5 genoemd en ook World at War werd door sommigen gezien als niet meer dan een expansion pack voor MW1.
Toch doe je de Treyarch studio tekort als je ze slechts beschouwd als 'meelifters' op het succes van Infinity Ward.
Wie namelijk goed kijkt, ziet een studio die zijn eigen weg gaat en probeert in te spelen op wat



Complete paniek na berichten dat zombieologisch voedsel niet gezonder zou zijn.



Lijkt me leuk, een multiplayer mode waarin je strijd om koffiemelk. Capture The Friesche Flag.



CALL OF DUTY 3
Ontwikkelaar: Treyarch
Release: 10 november 2006
Setting: Tweede Wereldoorlog
Opmerkelijk: Uitgebracht op alle consoles van die tijd. Eerste CoD van Treyarch. Uitbreiding van multiplayer op consoles waarin je met tanks en motoren met zijspan kon rijden.
Score in PU: 88
Verkochte exemplaren: 4 miljoen



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
Ontwikkelaar: Infinity Ward
Release: 9 november 2007
Setting: Moderne oorlog
Opmerkelijk: Grafisch superieur op consoles dankzij een nieuwe engine. Eerste CoD game niet spelend in Tweede Wereldoorlog. Multiplayer met levelen, unlocks en killstreaks zet nieuwe standaard.
Score in PU: 92
Verkochte exemplaren: 16 miljoen

er in de community leeft en waar behoefte aan is. Soms is dat inderdaad meer van hetzelfde, maar soms durven ze ook met tradities te breken.
Zo kwamen MW1 en MW2 niet of pas later op de Wii uit, terwijl World at War en Black Ops 1 gewoon vanaf dag één op de console van Nintendo speelbaar waren. Daarnaast ondersteunden de Treyarch-games altijd de door PC-gamers zo geliefde dedicated servers, hadden ze co-op en kon je zelfs met z'n tweeën vanaf één console de multiplayer induiken.
En laten we vooral de zombie mode niet vergeten...

Zombies zijn terug

Waarom die ondoden zo populair zijn geworden mag Joost weten, maar één ding is zeker: de zombie modes uit World at War en Black Ops 1 zijn heter dan de naaktfoto's van Kate Middleton!
Het was dan ook voor iedereen duidelijk dat het komende Black Ops II weer zombies zou bevatten, sterker; ze spelen een grotere rol

"Alle ingrediënten om records te gaan breken."

dan ooit en alles draait ditmaal op de multiplayer engine.
Dit maakt het mogelijk om een veelvoud aan statistieken en leaderboards bij te houden en het vinden van medespelers flink te versnellen. Daarnaast biedt het de mogelijkheid om custom games te maken, zodat je bijvoorbeeld zelf kan instellen op welk level je begint, of dat je alleen headshots mag maken, enzovoort.

Nieuwe zombie modes

Naast de extra mogelijkheden zijn er ook twee nieuwe zombie modes toegevoegd. Een daarvan is Tranzit, de nieuwe hoofdmodus van het zombiegedeelte.
In tegenstelling tot de kleine maps uit de eerdere games, waan je je nu in een enorme wereld waarbinnen je tussen verschillende locaties kunt reizen. Hier bevecht je, samen of alleen, de oude en nieuwe typen zombies.
Reizen tussen de gebieden doe je te voet of met een bus, waarbij je kwetsbaarder bent als je te voet gaat, maar het moeilijk is om uit de bus te komen als die wordt belaagd. De bus kun je trouwens upgraden en ook in de wereld kun je dingen bouwen om jezelf te verdedigen.
Uiteraard is de bekende Survival mode ook nog steeds aanwezig, maar de tweede nieuwe mode, Grief genaamd, vond ik veel interessanter. In Grief strijden twee teams van vier in dezelfde map tegen elkaar. Je kunt »

weetje • weetje

Ditmaal is er ook een vrouwelijke overlevende in de zombie mode waarmee je kunt spelen.

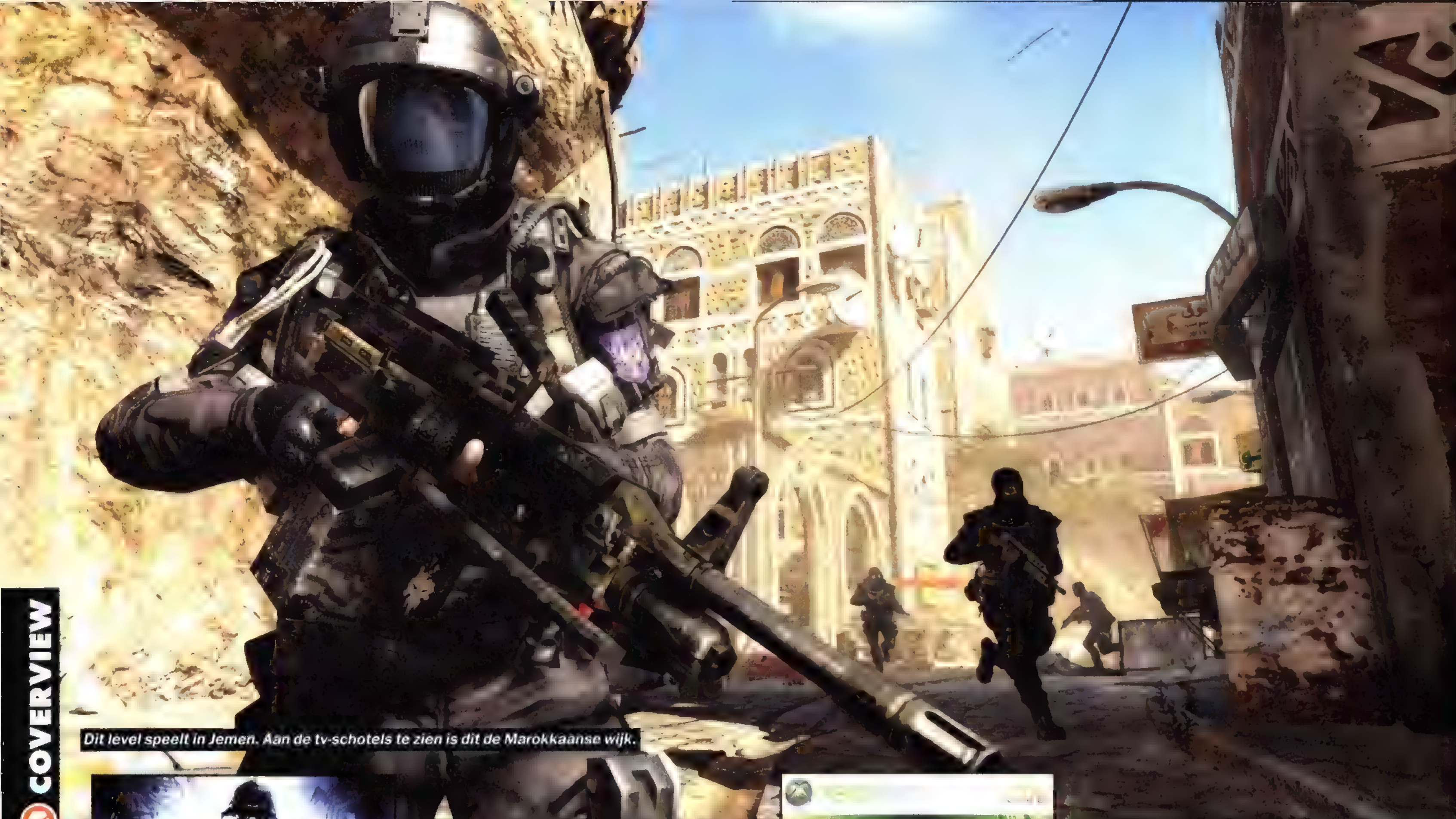
weetje • weetje

Call of Duty heeft zijn commerciële succes vooral te danken aan de console. Zo gingen er van MW3 op PC 1,5 miljoen exemplaren over de toonbank, terwijl de PS3-versie goed was voor 12 miljoen stuks en de Xbox 360-versie zelfs 14 miljoen keer de kassa liet rinkelen.

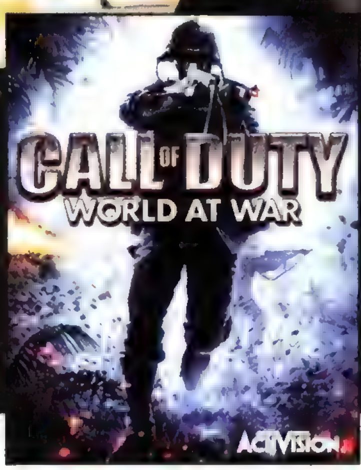
WIN! WIN! WIN!
EXCLUSIEVE KAARTEN VOOR DE BLACK OPS II LAUNCH PARTY

Op de avond van 12 november organiseren we, samen met Activision, Radio 538 en Veronica, in Amsterdam de Call of Duty: Black Ops II launch party. Het wordt een enorm feest en je kan die game daar ter plekke scoren. Het allermooiste is dat jij erbij kan zijn! Wat moet je doen?
Nou, als een dwaas naar PU.nl/voordeel gaan, want alleen daar vind je alle info over deze toffe actie.





Dit level speelt in Jemen. Aan de tv-schotels te zien is dit de Marokkaanse wijk.



CALL OF DUTY 5
WORLD AT WAR
Ontwikkelaar: Treyarch
Release: 14 november 2008
Setting: Tweede Wereldoorlog
Opmerkelijk: Nazi Zombies. Eerste CoD op Wii met motion controls. Coöp in single- en multiplayer.
Score in PU: 87
Verkochte exemplaren: 13 miljoen



CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2
Ontwikkelaar: Infinity Ward
Release: 10 november 2009
Setting: Moderne oorlog
Opmerkelijk: Vliegveldlevel. Geen dedicated servers voor PC-versie. Special Ops. Deathstreaks. Quick scoping. Meer Killstreaks. Customizen gamercard.
Score in PU: 94
Verkochte exemplaren: 24 miljoen

» leden van het andere team niet doodschieten, maar ze op strategische wijze wel flink dwarsbomen. Het team dat uiteindelijk het langst in leven blijft, wint.

Fanfictie

De nog immer groeiende populariteit van de zombies is de enige reden dat Treyarch deze mode zo prominent in Black Ops II heeft gestopt. Okay, ze beleven zelf veel plezier aan het maken ervan, zo gaf men toe, maar het waren toch vooral de fans die de ontwikkelaar hebben getriggerd.

Zo hebben zombieliefhebbers zelfs een verhaal geschreven voor de ondoden, en dat daar behoefte aan was, blijkt wel uit het feit dat Treyarch het plot verwerkt heeft in hun nieuwe zombie mode.

Hierdoor is het zombiegedeelte in BOII een echte 'voor en door de fans'-mode geworden en ik kan me zelfs voorstellen dat er gamers zijn die alleen voor dit onderdeel de nieuwe CoD gaan kopen.

Broodnodige verandering

De ontwikkelingen rond de zombie mode geven ook goed weer welke kant Treyarch op wil met Black Ops II. Men gaat niet alleen voor het commerciële succes door slechts voort te bouwen op Modern Warfare 1, maar men wil ook een titel maken die inspeelt op de wensen van de gamer.

weetje • weetje

Call of Duty was een van de eerste games die gebruik maakte van iron sights: het beter richten over de loop van een wapen voor meer nauwkeurigheid.

Het simpelweg uitbouwen van MW1 was ook gevaarlijk geweest; die game is zijn grote voorsprong ten opzichte van de concurrentie immers helemaal kwijt.

Naast de zombie mode zie ik nog een ander teken dat aantoont dat Treyarch op de goede weg is om de CoD-serie naar een nieuwe en zonnige toekomst te leiden: men wil de balans in de multiplayer terugbrengen.

Een van de dingen die dit moet bewerkstelligen is de invoering van leagues zoals je die misschien kent uit StarCraft II. Door league games te spelen, speel je in principe altijd tegen mensen van jouw niveau.

OWN JIJ IN CALL OF DUTY?!

CoD-fanaten, opgelet! We zijn op zoek naar de beste Call of Duty-spelers van Nederland, want tijdens de Black Ops II launchparty op 12 november neemt de Power Unlimited redactie het op tegen een aantal topteams in een groot toernooi. Dat gaan we natuurlijk winnen, maar niet zonder jouw hulp!

Er zijn nog een aantal plekken vrij in ons team en misschien maak jij onze ploeg wel compleet! Denk je genoeg skills te hebben voor een plekje? Stuur dan een mailtje naar redactie@pu.nl onder vermelding van "Call of Duty PU-Team" en bewijs ons dat wij alleen met jouw hulp gaan winnen (bijvoorbeeld een foto van je stats).

Daarnaast is het Pick 10 systeem geïntroduceerd, waarmee je je uitrusting en perks op tien punten samenstelt, hetgeen ervoor zorgt dat de game beter te balanceren is. Het is een heel theoretisch verhaal over het weghalen van absolute waarden waar ik je niet mee zal vermoeien, maar waar het in de praktijk op neerkomt, is dat straks vrijwel alleen de wapens en hun attachements nog van invloed zijn op de balans in de multiplayer.

Perks die deze balans verstoorden zijn verdwenen of omgezet naar een attachement van je wapen.

Black Box

Omdat de balans van de Black Ops II multiplayer nu voornamelijk draait om de wapens (en natuurlijk de killstreaks), wordt van al deze wapens data verzameld in een systeem dat door het leven gaat als Black Box.

Hier kan bekeken worden of een wapen niet veel te sterk of juist te zwak is in bepaalde situaties. Is dat het geval, dan gaan er alarmbellen af en kan het specifieke wapen aangepast worden. Precies zoals ze dat ook doen met de units van StarCraft II.

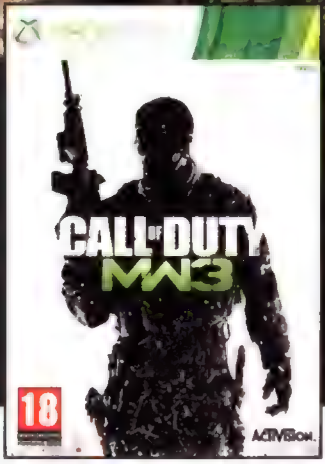
Alles lijkt erop te wijzen dat Black Ops II de best gebalanceerde CoD tot nu toe gaat worden, maar zolang ik het niet in de praktijk heb zien werken, hou ik nog even een slag om de arm.



Sommigen vinden die drones heel origineel; ik heb meer iets van 'been there, drone that'.



CALL OF DUTY
BLACK OPS
Ontwikkelaar: Treyarch
Release: 9 november 2010
Setting: Koude Oorlog
Opmerkelijk: Geldsysteem om wapens en unlocks te kopen. Combat training. Voice chat op de Wii. Zombies vanaf het begin.
Score in PU: 93
Verkochte exemplaren: 28 miljoen



CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 3
Ontwikkelaar: Infinity Ward
Release: 8 november 2011
Setting: Moderne Oorlog
Opmerkelijk: Friendlist via Facebook. Survival mode. Killstreaks worden Pointstreaks. Wapens levelen. Prestige shop. Call of Duty: Elite. Call of Duty: XP event.
Score in PU: 93
Verkochte exemplaren: 29 miljoen

Luisteren naar kritiek

Het is duidelijk dat Treyarch met Black Ops II aantoont dat het geluisterd heeft naar de kritiek op de Call of Duty-serie in z'n algemeen. Zo pakken ze voor het eerst de lineaire singleplayer aan door de gamer meer keuzevrijheid te bieden, hetgeen ertoe zou moeten leiden dat je daar iets langer dan zes uur plezier van hebt.

Daarnaast hebben ze de balans van de multiplayer zo ingericht dat de game klaar is voor e-sports en zowel de beginneling als de ervaren rot plezier kan beleven in z'n eigen league. Dankzij Black Box zouden ook exploits beter uitgebannen moeten kunnen worden en hopelijk wordt de game met dit deel ook weer PC-waardig.



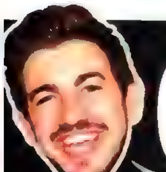
Als je ooit tijdschriften krijgt met geluid bij de plaatjes, mag je de PU vast niet in de bibliotheek lezen.

weetje • weetje

Ik was blijkbaar de eerste die echt specifiek vroeg naar hoe de balancing in Black Ops II geregeld werd, en zo had ik met de info over Black Box op het moment van schrijven (en hopelijk ook lezen) een primeur te pakken!

"Alles lijkt erop te wijzen dat dit de best gebalanceerde CoD tot nu toe gaat worden."

Een ding hebben ze echter niet gedaan, en dat is een nieuwe engine gebouwd. Jammer natuurlijk, maar op zich wel begrijpelijk zo tegen het eind van een consolegeneratie. Het risico om nu het CoD-gevoel te verliezen zoals het Counter-Strike-gevoel verloren ging bij de overstap van 1.6 naar Source is veel te groot. Het zal er echter hoogstwaarschijnlijk wel toe leiden dat de (flink opgepoetste) engine het episch centrum gaat vormen van de kritiek.
Nieuwe engine of niet; ik ga er zonder meer vanuit dat ook dit CoD-deel de titel 'grootste entertainmentproduct ooit' in de wacht gaat slepen, zeker als het Treyarch lukt Black Ops II een echt eigen smoel te geven. ★



VERWACHTING ***WARD:***
Black Ops II heeft alle ingrediënten in huis om net als z'n voorgangers records te gaan breken. Het enige wat ze nu nog te doen staat, is die ingrediënten samen te voegen tot een meer dan smakelijk gerecht voor de hongerige gamer.

- \+ Zeer uitgebreide zombie mode.
- \+ Potentieel beter in balans dankzij Black Box.
- \+ Lef om de serie opnieuw uit te vinden.
- \- Geen nieuwe engine.

SHOOTER
TREYARCH / ACTIVISION
13 NOVEMBER 2012



OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR XFORM

Deze maand bezocht Jurjen Xform in Utrecht. Niet alleen een erg gezellig bedrijf, maar ook een van de succesvolste ontwikkelaars in Nederland. Het vierde deel van hun Burnin' Rubber-serie zou wel eens de meest gespeelde game ooit van Nederlandse makelij kunnen zijn. En ze hebben een biertap!



BURNIN' RUBBER 5

De vijfde Burnin' Rubber - tegen de tijd dat je dit leest is ie waarschijnlijk nét verschenen - moet de vier voorgangers op elk vlak gaan overtreffen. Sterker nog: deze car combatgame in een open wereld zou wel eens de grootste en meest geavanceerde browsergame ooit kunnen zijn. Dus check die shit!

"Burnin' Rubber 4 wordt nog steeds zo'n 40.000 tot 50.000 keer per dag gespeeld", begint Pieter Albers (32), een van de twee bazen van Xform. "Aanvankelijk was dat zeker 200.000 keer per dag", vult Diederik Groesbeek (35) hem aan. "Maar zet dat maar niet in je blad. Dat klinkt zo opschepperig."

Xform maakt gratis 3D-browsergames. Pieter: "Toen we in 2004 begonnen, zeiden we meteen: we gaan 3D browser based games maken, want dat wordt gewoon... de toekomst."

De twee mannen barsten tegelijk in lachen uit. "We speelden in die tijd veel GTA3, en we dachten, 3D op het web, hoe vet is dat, dat gaat het worden. We wilden eigenlijk gewoon GTA3 voor in je browser maken."

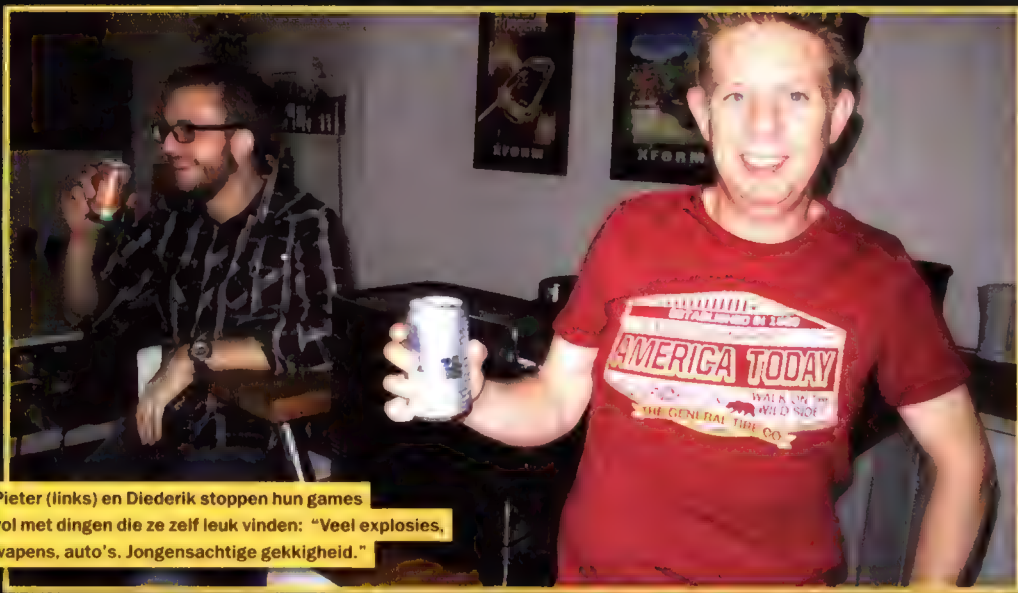
Diederik: "We zijn inmiddels acht jaar verder. En eindelijk is het ons gelukt." Een halve seconde is het stil. Dan volgt weer zo'n bulderende lach.

Biertjes

Ik ben al bij veel Nederlandse ontwikkelaars op bezoek geweest, maar de sfeer was zelden zo jolig als bij Xform. Een mogelijke verklaring is dat mijn bezoek plaatsvindt aan het eind van de vrijdagmiddag. Ik drink graag wat biertjes mee, en stel ondertussen mijn vragen.

Bijvoorbeeld: zijn de games van Xform eigenlijk wel interessant voor de gemiddelde PU-lezer?

Diederik: "Ze gaan het vast niet serieus spelen. Maar als ze het proberen, denken ze volgens mij wel, hé, dit is eigenlijk wel wat toffer en dieper en mooier dan ik had verwacht van zo'n kutbrowsergame."



Pieter (links) en Diederik stoppen hun games vol met dingen die ze zelf leuk vinden: "Veel explosies, wapens, auto's. Jongensachtige gekkigheid."

RHINO RUSH / SHOOTIN' CYBERTRASH

Het staat een beetje haaks op het gebruikelijke geweld van Xform-games, maar Rhino Rush (boven) is wél een erg fijne platformer in de stijl van Mario en Donkey Kong. Wil je tijdens het platformjumpen ook nog een beetje kunnen schieten, dan is het Contra-achtige Shootin' Cybertrash (onder) wellicht meer je ding.







Diederik heeft eerder in een gamesmagazine gestaan. In 1993 werd zijn Zelda-guide geplaatst door het Engelse blad Nintendo Game Zone. "Alleen heb ik de vijftig pond die ik daarvoor zou krijgen nog steeds niet gezien."

Volgens Diederik stoppen ze hun games vol met de dingen die zij zelf leuk vinden. "Veel explosies, wapens, auto's. Jongensachtige gekkigheid."
Pieter: "We doen veel dingen met racen en schieten. Dat werkt ook heel goed voor onze klanten. Daar halen ze heel wat advertentie-inkomsten op binnen."

Kwaliteit

De games van Xform worden vooral gespeeld door jonge jongens die geen console bezitten, maar wel toegang hebben tot een PC. De games worden in zo'n drie tot vier maanden ontwikkeld, waarna ze voor dertigduizend tot vijftigduizend euro aan klanten worden verkocht. Die klanten plaatsen de games achter advertenties.
Natuurlijk heb ik voorafgaand aan het bezoek zelf ook even een paar games van Xform geprobeerd, en dat viel niet tegen.
In Katie Commando (losjes gebaseerd op Nam-1975 voor de Neo Geo) bestuur je een blonde dame die krijsende vijanden met zware wapens onder vuur neemt. In HydroStorm scheur je met bewapende jetski's door apocalyptische omgevingen, en dat voelt bijna net zo lekker als in de Wave Race-serie.
Nee, dit is niet de kwaliteit die je kent van je PS3. Maar neem even de tijd om een paar games van Xform te checken (ze zijn gratis tenslotte) en je zult je verbazen over wat er allemaal in een browsergame mogelijk is.

Makkelijk

"Tot twee jaar geleden hadden we nog de ambitie om iets voor consoles te gaan ontwikkelen", vertelt Pieter. "Maar we zitten eigenlijk best wel lekker in het webwereldje. We hebben een paar goede klanten, behoorlijk wat creatieve vrijheid, mensen weten wat we kunnen. Dus waarom zouden we dat opgeven en twee jaar in de ontwikkeling van een consolegame stoppen?"
"Er wordt vaak ook wel heel makkelijk over dat soort dingen gepraat", vindt Diederik. "Zo van: jullie kunnen die browsergames toch ook wel op iOS uitbrengen? Mensen snappen niet wat daar allemaal bij komt kijken. En hoe moeilijk het is om op dat soort platformen serieus geld te verdienen. We zitten hier tenslotte wel met tien mensen die elke maand betaald moeten worden."

Opgeklopt gedoe

Xform is een van de oudere ontwikkelaars in Nederland. Hoe kijken zij naar de nieuwe lichting ontwikkelaars, met name die in de indiescene?
Diederik: "Anders dan toen wij begonnen, liggen er nu heel veel kansen. Er zijn heel veel platformen waarop je je werk kunt laten zien. En je hebt altijd die kans op een hit. Maar de situatie zorgt ook voor veel opgeklopt gedoe. Mensen vinden promotie en zichzelf onder de aandacht brengen vaak wel erg belangrijk. Je wordt gewoon doodgegooid met blogposts, trailers en Twitter-dingetjes over zo'n kutgame waarvan ik denk: die had ik in een week kunnen maken."
"Soms denk ik ook, waar zit ik nou naar te kijken?", bevestigt Pieter. "Al zijn we wel jaloers op de vrijheid die beginnende ontwikkelaars nog hebben om te experimenteren. Lekker aankloten. Dat kunnen wij niet meer."

Aankloten

Pieter en Diederik hebben elkaar zo'n tien jaar geleden leren kennen op de opleiding 'Design for Virtual Theatre and Games' van het HKU. Toen konden ze nog wél lekker aankloten. Er verschijnt een gekscherende, bijna verontschuldigende grijns op Diederiks gezicht als hij vertelt over een game die hij in die tijd maakte. "Flock heette dat spel. Nee, niet Fuck maar Flock. Het was een LCD-trip die je met vijf man moest spelen. Iedereen stond op een platform, een soort Balance Board, en dan moest je lichtdeeltjes over een planeet sturen. Echt vage shit."
De games die Xform tegenwoordig maakt zijn aanzienlijk minder vaag en kunstzinnig. Tijdens mijn rondleiding bekijk ik wat games die in ontwikkeling zijn. Een sniperspel, een snowboardspel, een racespel... Niet bijster origineel, concludeer ik. "Zeker niet", beaamt Diederik. "Maar waarom zou je het wiel steeds opnieuw willen uitvinden?"

Een echt bedrijf

"We zijn een professioneel bedrijf", zegt Diederik. Er valt een stilte die dit keer een tijdje duurt. Alsof hiermee alles eigenlijk wel gezegd is. "We zijn gewoon een echt bedrijf."
Pieter: "We maken leuke games, we stoppen er best wel wat creatieve dingen in, maar we moeten er ook voor zorgen dat aan het eind van de maand de rekeningen worden betaald."
Diederik: "We zijn er best trots op dat we ons hele bedrijf met al dat personeel al acht jaar op een leuke manier aan de gang houden. Dat geeft heel veel voldoening, kan ik wel zeggen."
Pieter: "We willen gewoon op maandag beginnen, leuke dingen maken, en dan op vrijdag de boel afsluiten met een tevreden gevoel. En een biertje erbij." ✖



"We zijn er best trots op dat we ons hele bedrijf met al dat personeel al acht jaar op een leuke manier aan de gang houden. Dat geeft heel veel voldoening."

REMEMBER ME

Remember Me is al vier jaar in ontwikkeling maar liet pas afgelopen Gamescom voor het eerst z'n ware gezicht zien. Sindsdien staat deze game in het geheugen van Jan gegrift.





"WAT ALS JE ALLE HERINNERINGEN VAN EEN PERSOON KENT?"

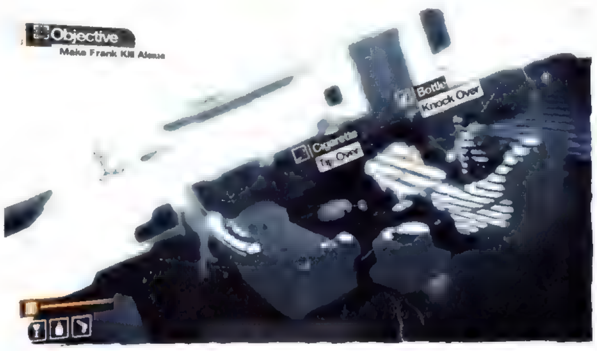
Het menselijk geheugen is een zegen en vloek tegelijk. Je geheugen zorgt ervoor dat je kunt leren, dat je allerlei informatie opslaat. Dingen als je allereerste kus of dat fantastische concert of die prachtige film. Tegelijkertijd onthou je ook pijn, verdriet, teleurstellingen... dingen die je het liefst zou vergeten maar die zo nu en dan toch hun lelijke gezicht om de hoek steken. Het een gaat nu eenmaal niet zonder het ander.

Memoreyes

Remember Me, van het Franse DONTNOD Entertainment gaat ook over herinneringen. Over het stelen, wissen en vervalsen van het geheugen om precies te zijn. De game speelt in het Parijs van 2084 (Neo Paris). Een stad geïnspireerd op films als Blade Runner, Total Recall en The 5th Element en games als Mirror's Edge, Deus Ex en Uncharted.
Centraal staat een nieuw social network dat herinneringen opneemt en bewaart. Het idee erachter is dat mensen herinneringen kunnen uitwisselen en zo, op een veilige manier, nieuwe avonturen kunnen beleven.
Het enorme bedrijf dat hiervoor verantwoordelijk is, Memoreyes, beschikt dus over allerlei waardevolle informatie met alle gevaren van dien. Herinneringen zijn immers persoonlijk, ze maken ons wie we zijn. Maar wat als je alle herinneringen van een persoon kent? Dan heb je die persoon in je macht. En macht corrumpeert.

Standaard

Hoofdpersoon in deze 'scifi thriller' is elite memory hunter Nilin. Ze is gevangen en haar eigen geheugen is gewist. Ze ontsnapt (uiteraard) en gaat op onderzoek uit. Waarom is haar geheugen gewist? Waarom werd ze opgesloten? En wie zitten erachter?
Op zich een vrij plat verhaaltje waarvan je natuurlijk al vrij snel het plot kunt uittekenen, maar de uitwerking van de gameplay is soms fris en ambitieus.
Vrij standaard is het deel waarin Nilin (een stoere, atletische dame) met Mirror's Edge-achtige souplesse over de daken van Neo-Paris klimt en klautert. Er is hand to hand combat met grimmig uitziende bewakers waarbij Nilin als een volleerd martial arts meesteres harde klappen en trappen uitdeelt. Daarbij doodt ze haar tegenstanders niet maar wist ze hun geheugen. Dat zorgt ervoor dat haar vijanden in complete verwarring raken en feitelijk uitgeschakeld zijn.
Maar Nilin kent nog meer trucjes. Ze kan vijanden tijdelijk verlammen waarna ze via een aantal chaincombo's verschillende baddies in een vloeiende beweging klop geeft.
Vrij cliché is ook de scène waarin Nilin opgejaagd wordt door een helikopter met daarin een hoge pief die haar beschiet en tegelijkertijd met bulderende stem toeschreeuwt. Nilin moet rennen, klimmen en springen voor haar leven. Uiteindelijk zal de helikopter neerstorten met Nilin's belager erin.
Wat deze scène echter wel heel duidelijk laat zien, is hoe ingame gameplay en tussenfilmpjes naadloos in elkaar overlopen. Sowieso oogt Remember Me erg slick. Nilin heeft een sexy ass, het Parijs van de nabije toekomst is even flitsend als grimmig neergezet waarbij de bekende spelelementen door het 'geheugenthema' toch een frisse draai krijgen.

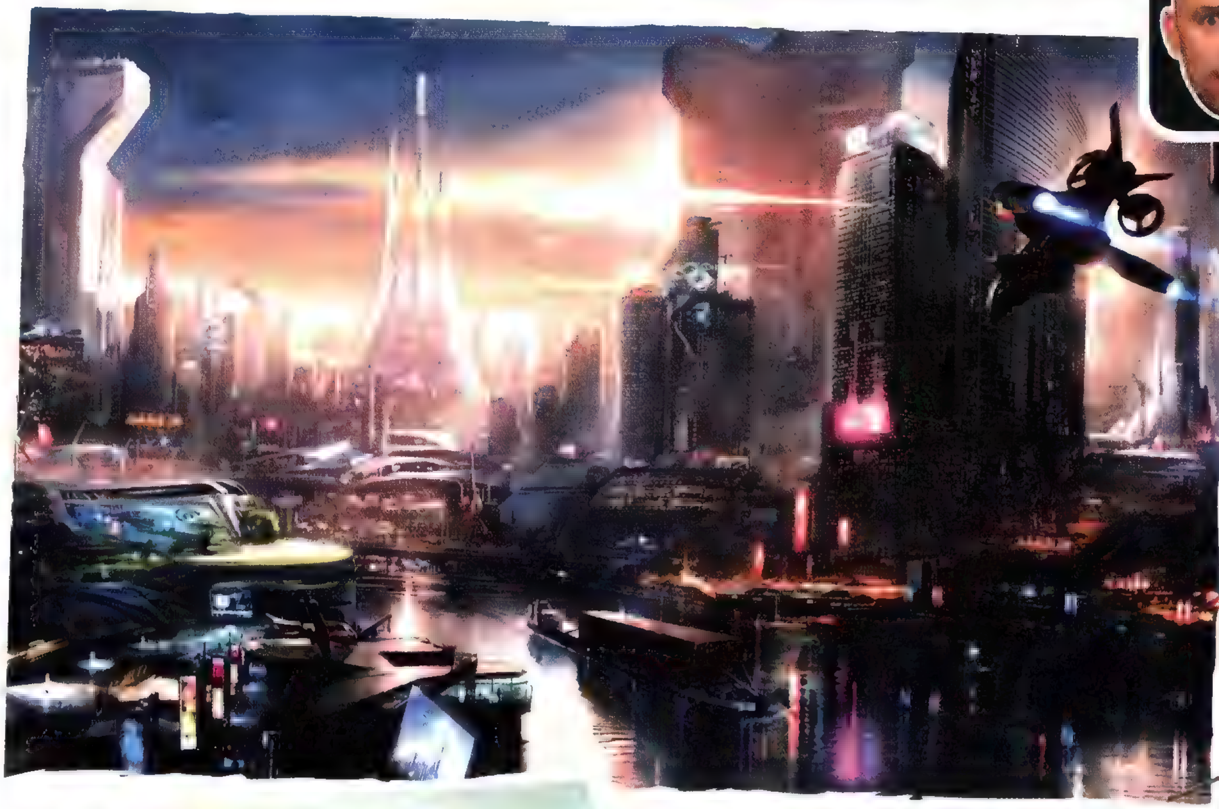




Valse herinneringen

Pas echt interessant wordt het wanneer het 'memory remix'-systeem zich aandient. Dit zijn speciale spelonderdelen waarbij Nilin belangrijke mensen dient uit te schakelen maar het er moet laten uitzien als een ongeluk, of dat iemand anders er verantwoordelijk voor was.
Het idee is dat Nilin geheugens van mensen kan beïnvloeden en kan aanvullen met valse herinneringen. In de demo die ik zag, ging het om een man met een herinnering aan een recente ruzie met zijn vriendin. De man gooide een fles wijn naar zijn vriendin, de fles





raakte de spiegel en de vrouw verliet schamper lachend het appartement.
Nilin komt tot de volgende actie. Ze besluipt haar slachtoffer en plant een valse herinnering in zijn brein. Vervolgens herleeft de man de ruzie als een filmscène waarbij de speler, Nilin, als regisseur subtiele wijzigingen aanbrengt. Zo gooit ze tijdens de ruzie de fles om die op tafel staat. De man struikelt nu over de fles drank in plaats van dat hij 'm naar zijn vriendin smijt. Zijn vriendin lacht hem hatelijk uit en de man grijpt naar zijn pistool. 'Schatje, je weet toch dat je je gun altijd op de veiligheidspal hebt staan? Dreigen helpt niet, loser'. De vriendin loopt weg en de man blijft gefrustreerd achter. Opdracht mislukt en via een soort rewindfunctie mag Nilin het nog eens proberen. Ze haalt nu de safetypal van het pistool af, en gooit opnieuw de fles drank om. Dezelfde handelingen herhalen zich, alleen is het wapen nu vuurklaar. De man schiet zijn vriendin dood - in zijn geheugen weliswaar - terwijl hij dat natuurlijk helemaal niet wilde. Gek van spijt pleegt hij zelfmoord, en dat gebeurt dus wél in het echt. Nu pas is je missie geslaagd en is Neo-Parijs een slechterik armer.

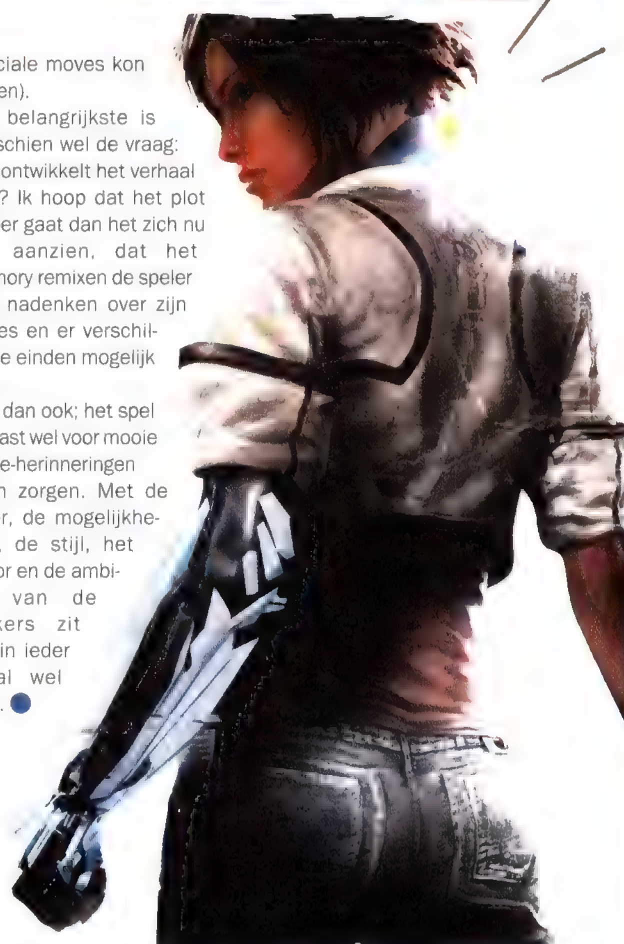


weetje • weetje

Remember Me is deels geïnspireerd op het 'Big Brother is watching you'-idee van George Orwells boek 1984. Het is dan ook geen toeval dat het spel zich precies honderd jaar later afspeelt.

Vragen

Er staan nog veel vragen open over Remember Me dat mei 2013 zal moeten verschijnen. Hoeveel memory remix segmenten kent de game? Hoe lineair zijn de uitkomsten van deze segmenten? Wat zijn de andere powers van Nilin (ik spotte tijdens de combat een menuutje waarin Nilin uit verschillende speciale moves kon kiezen).
Het belangrijkste is misschien wel de vraag: hoe ontwikkelt het verhaal zich? Ik hoop dat het plot dieper gaat dan het zich nu liet aanzien, dat het memory remixen de speler laat nadenken over zijn opties en er verschillende einden mogelijk zijn.
Hoe dan ook; het spel zal vast wel voor mooie game-herinneringen gaan zorgen. Met de sfeer, de mogelijkheden, de stijl, het decor en de ambitie van de makers zit het in ieder geval wel snor.





OOST GAAT WEST

Een paar jaar geleden bracht Capcom een aantal nieuwe games onder bij Westerse ontwikkelaars. Dat pakte rampzalig uit. Dark Void en de reboot van Bionic Commando flopten gigantisch. Toch bleef het Japanse bedrijf investeren in de Westerse markt en dat lijkt nu eindelijk zijn vruchten af te werpen. Het nieuwe DmC (Devil May Cry) van het Britse Ninja Theory heeft bij menigeen een diepe indruk achtergelaten en hetzelfde geldt voor Remember Me. De vasthoudendheid van Capcom lijkt uiteindelijk toch tot succes te gaan leiden.


KONAMI
PES 2013
PRO EVOLUTION SOCCER
3
www.pegi.info
LFP
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS2
PlayStation 2



VIVA PES
KONAMI-PES2013.COM
Find us on Facebook: facebook.com/PES
youtube.com/officialpes
PlayStation Portable
PlayStation 3
PlayStation Network
Wii
NINTENDO 3DS
PES LEAGUE EUROPE



TURTLE BEACH
CALL OF DUTY
BLACK OPS II
THE FUTURE IS BLACK™
TANGO
DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND SOUND
VOLLEDIG PROGRAMMEERBAAR MET AANPASBARE PRESETS
VOLLEDIG DRAADLOZE GAME AUDIO & CHAT
BEKIJK ALLE CALL OF DUTY®: BLACK OPS II HEADSETS OP WWW.TURTLEBEACHGAMING.NL
EAR FORCE SIERRA
EAR FORCE X-RAY
EAR FORCE KILO

FAR CRY 3



Terwijl Nederland gebukt ging onder stortbuien en herfststormen, beleefde Jan in Montreal een tropisch avontuur zonder weerga. Far Cry 3 maakte al eerder indruk op onze gefortuneerde Amsterdammer, maar tijdens een uitgebreide speelsessie piste hij zowat in z'n broek van genot.

WILDE DIEREN

Aan dieren geen gebrek in Far Cry 3. Wat te denken van tijgers, haaien, pijlstaartroggen, vinvissen, reuzenschildpadden, gnoes [waterbuffels – Ed], herten, wilde honden, varkens, wilde zwijnen, varanen, krokodillen, wolven, geiten en slangen. Volgens Ubisoft leven er meer dan dertig diersoorten op het eiland.

Montréal is een stad met twee gezichten. Oude, verpauperde gebouwen staan pal naast moderne architectuur, enorme winkelketens en fijnzinnige boetiekjes wisselen elkaar veelvuldig af, er wordt Frans en Engels gesproken, de stad kent ijzige winters en hete zomers en er zijn wijken met internationale allure en wijken met dorpse gezelligheid.
Het bruggetje? Ook Far Cry 3; de zoveelste Ubisoft Triple A titel die uit Montréal komt, heeft twee gezichten.

De wereld draait door...

De twee gezichten van Far Cry 3 vind je vooral terug in de geraffineerde combinatie van tropische pracht en praal die in schril contrast staat met moord en doodslag, maar er is meer... In de oogstrelende jungle huizen dodelijke roofdieren en in de azuurblauwe wateren zwemmen hongerige haaien. De keiharde wetten van de jungle bieden je tegelijkertijd mogelijkheden om sterker te worden.
Je kwam naar het eiland als een rijke toerist, samen met je vrienden en familie. Maar je wordt gevangen genomen en vervolgens opgejaagd als een blonde toeriste in Tunesië.
Je probeert uit alle macht te ontsnappen van het eiland en aan de gestoorde psychopaat Vaas die er gruwelijk huishoudt met zijn ingehuurde piraten. Maar je zult zelf ook grenzen moeten overschrijden om te kunnen overleven. Het is eten of gegeten worden.



Nachtmerrie

Het begin van Far Cry 3 hakt er meteen stevig in.
Je ziet Jason (de speler) samen met zijn broers en vriendinnen plezier maken op het tropische eiland. Ze feesten, rijden in buggies, snorkelen, skydiven en vieren het leven... totdat hij in een volgende scène (samen met zijn oudere broer) bijkomt in een houten kooi. De droomvakantie is van het ene op het andere moment veranderd in een nachtmerrie.

Vaas, de psychopaat die zo prominent op de spelhoes van FC3 prijkt, geeft direct zijn visitekaartje af. De man is een maniakale bully, schiet zonder pardon gevangenen door het hoofd om het volgende moment weer amicaal zijn arm om een andere gijzelaar heen te slaan.
Wanneer je broer door zijn met tape afgeplakte mond naar hem gromt, maakt Vaas overduidelijk wie in deze situatie de baas is: 'Look at me! Look at my fucking face! »


Die foute dude heet dus Vaas... Vind ik meer een naam voor een bloemist.


Sinds hij een bril heeft, vindt ie de specsaverpoints veel makkelijker.

You are in a cage, here you are my bitch!'

Leerproces

Om niet te veel weg te geven, maak ik een klein sprongetje in de tijd tot het moment waarop je midden in de nacht ontsnapt uit het gevangenenkamp.
Je baant jezelf moeizaam een weg door de jungle en komt uiteindelijk terecht bij een dorpje ergens aan de andere kant van het eiland. Je bent alleen, waar je vrienden zijn weet je niet, maar je bent in ieder geval (voorlopig) veilig.
Het dorpje vormt een van de eerste uitvalsbasissen van waaruit je kunt opereren en waar de bevolking je gastvrij opneemt. Je maakt tevens kennis met leden van de Rakyat stam, de oorspronkelijke bewoners van de eilandengroep. De Rakyat zien in jou een nieuwe warrior, een strijder die het op kan nemen tegen Vaas en zijn mannen.





Maar zover is het nog lang niet, want eerst moet je nog een boel leren. Bijvoorbeeld hoe de dingen op het eiland werken, wat je er allemaal kunt doen en hoe je jezelf het beste kunt wapenen tegen Vaas en zijn mannen enerzijds en de gevaarlijke wildernis anderzijds.



Haai, vogel, spin

Far Cry 3 kent om te beginnen een (licht) RPG-systeem. Voor al je acties krijg je XP en met genoeg XP stijg je in level. Iedere keer als je een level stijgt, kun je een bepaalde vaardigheid uitbouwen. Het leuke is dat iedere keer als je een vaardigheid ontwikkelt, je er een stukje van een tatoeage op je linkerarm bij krijgt. Zo visualiseert het spel je progressie.
De vaardigheden voeren terug naar de dierentotems van de Rakyat en zijn onder te verdelen in Spin, Vogel en Haai.

Spin staat voor stealth, Vogel voor long distance vaardigheden en Haai voor kracht en aanval.
Bij Spin-vaardigheden moet je denken aan silent running, stealth takedowns en camouflagetechnieken. Long distance skills laten je beter omgaan/richten met je pijl en boog. De Haai-skills maken je sterker en hebben te maken met hoeveel schade je kunt incasseren en uitdelen.
In het begin van het spel ben je een bange muis die eigenlijk niks kan. Op het moment dat je een wild zwijn moet villen om van zijn huid een portemonnee te maken, zal je bijna kotsen van ongemakkelijkheid. Hetzelfde geldt voor fysieke actie. Het neerhakken van een guard met een machete gaat aanvankelijk nog gepaard met veel gehijg en gezweet, en je kunt nog maar een enkel wapen met je meedragen. Dat worden er gaandeweg meer en ook het doden gaat je steeds makkelijker af.



Zo te zien zijn ze aan het toepen, want die ene draagt een toeppet.

Rugzakjes naaien

Het verbeteren van je vaardigheden hangt ook deels samen met het crafting systeem. Pluk bloemen en planten in allerlei kleurtjes, mix die met vlees van een varaan of het speeksel van een wolf, en je hebt een elixer gebrouwen. Je kunt drankjes maken voor health, om je scherpere zintuigen te geven, drankjes die bepaalde dieren afstoten of juist naar je toe lokken en ga zo maar door. Zo grijpt crafting vernuftig in op de spelwereld en de mate waarin je in staat bent om missies tot een goed einde te brengen.
In de dorpen en outposts verkoop je overtollig hertenvlees, de huid van wilde honden, zeldzame planten en specerijen waarmee je weer ammo en nieuwe wapens koopt. Hiervoor hoef je dus niet steeds terug naar het dorpje waar het allemaal voor je begon.
Als je dat niet wil, hoef je niet veel tijd aan crafting te besteden maar dan wordt het spel langzaam maar zeker moeilijker en moeilijker.

Radio Gaga

Eerder genoemde outposts zijn kleine nederzettingen/dorpjes die ingenomen zijn door de mannen van Vaas. Ze representeren de macht van Vaas op het eiland. Door outposts in te nemen, verklein je die macht en





creëer je bovendien Fast Travel punten op de kaart; geen overbodige luxe aangezien Far Cry 3 een grotere wereld kent dan deel 1 en 2 bij elkaar. Ook al loop je door versneld reizen het risico dingen van de prachtige speelwereld te missen.
Eenmaal een outpost ingenomen, dan blijft die voor altijd van jou. Geen respawning bad guys dus die je tot in het oneindige moet neerschieten.
Een ander verdomd handig element in de game zijn de radiotorens. De meeste van die torens ogen verweerd maar zijn nog altijd operationeel. Tenminste, als jij ervoor kunt zorgen dat de scramblers die Vaas aan de torens bevestigde, worden ontmanteld.
Afgezien van het feit dat je bovenop iedere radiotoren weer een prachtig Kodak-moment beleeft, krijg je na een geslaagde ontmanteling extra en betere informatie op de kaart die je met je meedraagt. Zo 'opent' de kaart zich langzaam maar zeker, worden zijpaden en geheime routes zichtbaar en leer je meer over de vele subquests die het eiland te bieden heeft.

Komodovaranen

Het eiland is sowieso één grote verleiding. Zelfs als je puur en alleen de storymissies wil volgen, zal je vroeg of laat weggelokt worden door a) de vele subquests die zich aandienen b) de voertuigen die her en der opduiken (wie kan een jetski of een hangglider weerstaan?) en c) de spontane dingen die gebeuren.
De eerste anderhalf uur van mijn sessie was ik braaf de verhalende missies aan het doen totdat ik werd afgeleid door gegil uit de jungle. Ik nam voorzichtig een kijkje en zag het volgende voor mijn ogen gebeuren.
Een groep van Vaas' mannen escorteerden twee gevangenen toen plotseling een stelletje komodovaranen zich er mee ging bemoeien. Dit zijn echt enorme beesten en die wil je niet in je hek hebben hijgen.
De boeven trokken hun guns, terwijl de gevangenen wegrenden. Op hetzelfde moment dook er een hongerige tijger op, die achter de gevangenen aan sprintte. Van een ander zandpaadje kwam vervolgens een tweede Jeep met handlangers van Vaas aanrijden. Ik haalde mijn sniperrifle tevoorschijn, schoot de linker voorband van het naderende voertuig lek en de Jeep kwam keihard tegen een boom tot stilstand met een enorme bloederige chaos tot gevolg. Mooier had ik 't zelf niet kunnen bedenken.

"Een absolute must-have game voor dit najaar."

Genieten

Al spelend leer je ook steeds beter hoe je de natuur kunt inzetten tegen Vaas z'n mannen. Zo is de gnoe of bizon of hoe dat zwarte beest met die enorme hoorns op zijn kop ook mag heten, feitelijk een tank op vier poten [Jan bedoelt een waterbuffel – Ed].
Op een gegeven moment had ik zo'n beest bij toeval achter mij aan en rende ik een vijandelijke outpost in... waarna de gnoe/bizon [waterbuffel - Ed] de meeste vijanden op zijn hoorns nam en ik van een afstandje van het schouwspel kon genieten.
Genieten is het eigenlijk constant tijdens de gevechten, want iedere aanval en iedere battle is weer een puzzel op zich, die je op tientallen manieren kunt oplossen. Gewoon knallen met een keur aan guns of stoeien met jeeps, buggies, jetski's, speedboten en vrachtwagens zijn slechts enkele van de mogelijkheden.
Het eiland huisvest bovendien talloze grotten, ruïnes en tempels waar je regelmatig geheimen zult ontdekken en waardevolle voorwerpen kunt vinden. Je raakt simpelweg nooit uitgekeken en uitgespeeld op de eilanden van Far Cry 3.

Perfect?

Als je mij een paar weken geleden zou hebben gevraagd wat mijn favoriete Ubisoft game van dit najaar is, zou ik meteen en enigszins voorspelbaar hebben gebulderd: 'Assassin's Creed III'. Na mijn bezoek aan de Montreal Studio ben ik echter van gedachten veranderd.
Natuurlijk zal en moet ik AC III spelen en kijk ik enorm uit naar de avonturen van Connor als kersverse Assassin.... maar Far Cry 3 heeft me daadwerkelijk overdonderd. Op Gamescom konden we al even stoeien met en proeven van de tropische pracht en praal, maar pas nu ik de eerste uren van de game rustig zelf heb mogen spelen, toonde het spel mij zijn ware, briljante, gestoorde, veelzijdige, prachtige en angstaanjagende gezicht.
Met Far Cry 3 stevent Ubisoft misschien wel af op de perfecte sandbox shooter, en een absolute must-have game voor dit najaar. ★



weetje • weetje

Ken je die dame nog die topless bovenop je gaat zitten? Precies, die uit de E3-demo. Dat is dus Citra, de zuster van Vaas. Ze staat aan jouw kant en haar aanwezigheid gaat vast en zeker voor een intense plotontwikkeling zorgen.

VERWACHTING JAN:

Als Far Cry 3 echt zo tof wordt als ik denk dat ie gaat worden, kan de Gold Award deze game niet ontgaan. Wat was deze handson overrompelend goed!

- \+ Gruwelijke graphics.
- \+ Enorme vrijheid.
- \+ Bizarre, memorabele cast.
- \+ Gigantische speeltuin.

INFO
SANDBOX
UBISOFT
29 NOVEMBER 2012



NEW SUPER MARIO BROS. U

Na een leveltje her en der op een beursvloer, kreeg Jurjen onlangs eindelijk de kans om New Super Mario Bros. U eens een stuk grondiger te verkennen. Hij ontdekte een spel dat meer nieuws biedt dan je op het eerste gezicht zou denken.



Prachtig dat sneeuwlandschap; je gaat er spontaan van Mariodelen.

Vroeger lanceerde een nieuw Nintendo-systeem altijd met een Mario-spel dat liet zien waar dat nieuwe systeem toe in staat was. Dat vond ik wel fijn. Het gaf je een heldere reden om zo'n systeem te kopen. Waarom moest je een SNES hebben? Voor Super Mario World. En de N64? Voor Super Mario 64. De wereld was klein en voorspelbaar.
Het voelde toch niet helemaal okay toen bij de GameCube en Wii opeens dingen met Luigi en Tennis prominente launchtitels werden. En welke game moest de 3DS in de eerste maanden eigenlijk aan de man brengen? Pilot Wings? We kunnen er nu hartelijk om lachen.
De 3DS werd pas een hit toen er een nieuw Mario-avontuur voor verscheen. En zo hoort 't ook.

Universum in evenwicht

Op 30 november lanceert Nintendo voor het eerst in vijftien jaar tegelijk met een spelsysteem een heus nieuw Mario-avontuur. Ha, wat heerlijk om zo'n zin te kunnen tikken. Het universum is weer in evenwicht.
Dit nieuwe Mario-avontuur is trouwens ook niet zomaar een nieuw Mario-avontuur.
Het is de beste 2D-Mario die ik sinds Super Mario World heb gespeeld, kan ik nu al verklappen. Natuurlijk moet je niet zoiets revolutionairs als Super Mario Galaxy verwachten, want in de kern is dit gewoon de standaard 2D-Mario-ervaring. Toch bevat New Super Mario Bros. U wel degelijk wat vernieuwende, soms zelfs licht revolutionaire elementen, die alles bij elkaar goed duidelijk maken wat de Wii U te bieden heeft.



Spider-Man, Hitler en Jezus

Laten we beginnen met de graphics. Dit is de eerste Mario in HD. Dat geeft de actie meteen al een lekker fris gevoel. De kleuren spatten van het scherm. Geen rafelrandjes of trillende lijntjes; Mushroom Kingdom staat als een huis.
De weg die je volgt is als vanouds tweedimensionaal, maar biedt dit keer wel uitzicht op fraaie, diepe panorama's met soms wat trekjes van impressionistische schilderijen. Wattige wolken drijven voorbij. Sterren vallen uit de hemel. Maanlicht schijnt door de ramen van het fort.
Je zelfgemaakte Mii-personages staan je soms in de achtergrond aan te moedigen. Kijk die Spider-Man, Hitler en Jezus eens zwaaien. Je moet verder, lijken ze te zeggen, want er liggen vele mooie dingen in het verschiet. En ze hebben gelijk.

De wereldkaart

De wereldkaart is terug. Een echte wereldkaart bedoel ik, dus niet die slappe aftreksels ervan in de laatste twee Mario's op de 3DS. Doordat je nu over de wereldkaart van landje naar

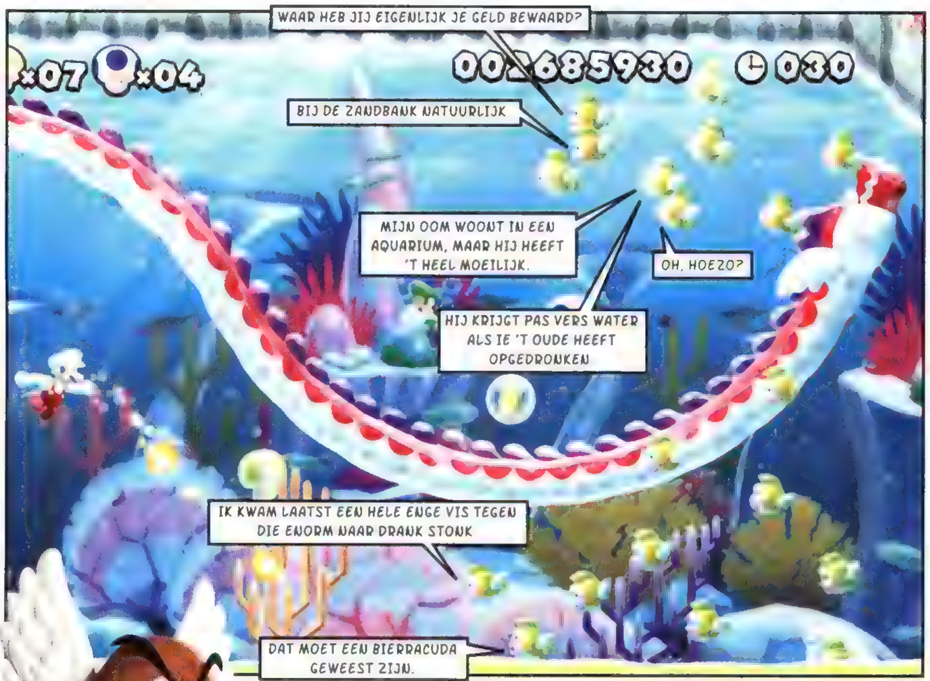
GET READY FOR THE LAUNCH

Kijk jij ook al enthousiast uit naar de lancering van de Wii U? Of wil je nog niet dood gevonden worden met zo'n speelgoedtabletje in je handen? De volgende info omtrent de lancering willen we je in elk geval niet onthouden.

- **De Wii U komt op 30 november in drie bundels beschikbaar. De goedkoopste versie kost 299 euro, maar dan krijg je er geen spel bij. Je krijgt ook nauwelijks accessoires, een wit systeem en slechts 8 GB flashgeheugen. Eigenlijk wil je dit zogenaamde Basic Pack helemaal niet.**
- **Het Premium Pack, dát moet je hebben. Het kost 349 euro, maar dan heb je ook wat. Zoals een zwart Wii-systeem, 32 GB flashgeheugen, standaardjes voor controller en systeem, toegang tot een premium puntenspaarsysteem, een handig oplaadstation voor je GamePad en een game: Nintendo Land of ZombiU.**
- **Hopelijk heb je na de aanschaf van de Wii U nog 60 euro over voor (nog) een game. Want er verschijnen op dag één vier exclusieve titels die elk hun prijs waard lijken te worden: Nintendo Land, New Super Mario Bros. U, Rayman Legends en ZombiU. De niet-exclusieve launchtitels zijn trouwens ook niet verkeerd: FIFA 13, Mass Effect 3 en Call Of Duty: Black Ops II.**
- **In de volgende PU natuurlijk een grootse Wii U-special met harde oordelen en alle info over het systeem, de launchtitels en toekomstige games.**



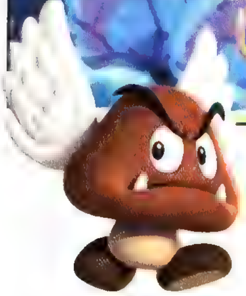
In Japan hebben ze zelfs restaurants met een Super Mario-thema. Op de menukaart staan o.a. Peach Melba's, Mariodenkoeken en een Yoshi ham kaas.



★ PU-TV: *JURJEN OVER MARIO*

Wil je Jurjen ook wel eens live zijn liefde voor Mario zien belijden? Of wil je gewoon wat meer van de game zien? Check het video-item over New Super Mario Bros. U op **PU-TV!**





landje kunt lopen, krijgen de verschillende levels en thema's een diepere verbondenheid, wordt het avontuurlijke expeditiegevoel versterkt, en ontstaat volop ruimte voor het blootleggen van verborgen levels en geheime werelden.

Helemaal nieuw is de mogelijkheid Twitter-achtige berichtjes op die wereldkaart achter te laten of die van andere spelers te lezen. Zo kun je bijvoorbeeld tips krijgen, of opscheppen over je prestaties. Natuurlijk moet deze Miiverse-functie zijn nut in de praktijk nog bewijzen, maar het lijkt me heel leuk om komende winter op deze manier met jullie in-game over het spel te ouwehoeren.



Blokken

Het sterkste gevoel van 'dit is toch wel iets heel leuks en nieuws en geweldigs' kreeg ik toen ik de acties van mijn medespelers op het GamePad-scherm volgde en met de stylus blokken in beeld tikte. We speelden de Coin Rush, een extra spelstand voor de betere Mario-spelers, met automatisch scrollende levels. Hoe meer munten je hebt, hoe sneller de omgeving door 't beeld schuift.

'Help me, hier zijn geen blokken!', riep een omlaag gevallen speler. Ik tikte snel een paar blokken in beeld zodat de speler ze als trapje kon gebruiken. Ik blokkeerde ook vallende projectielen en tikte op vijanden om ze te verslaan.

Soms had ik samen met een andere speler even de flow te pakken, en plaatste ik de blokken precies goed onder de voeten van de voorwaarts springende Mario. Sublieme momenten.

Verrassend fris

De vernieuwingen klinken op papier misschien niet radicaal, maar eenmaal aan het spelen voelt het allemaal toch verrassend fris.

Nieuwtjes als Boost Mode en Miiverse zijn knap bedacht en geïntegreerd op een manier dat ze niemand afschrikken en elk type Mario-speler bedienen.

Dat je platformpjes in beeld kan tikken, is bijvoorbeeld leuk voor de vader die met zijn zoontje speelt, maar ook voor de vijf fanatieke Mario-spelers die als topsporters door de levels willen razen om hi-scores te breken. Dat je berichten op de wereldkaart kunt achterlaten, is cool voor vrienden die elkaars prestaties willen afzeiken, maar ook voor de beginnende speler

"Dit is een game waar je een systeem voor koopt."

die niet snapt hoe hij uit het spookhuis komt.

Deze Mario gaat ongetwijfeld veel mensen aanspreken - en Wii U-systemen verkopen.

Vernieuwingen

De Super Mario-serie gaat alweer bijna dertig jaar mee. Er zijn in die tijd 262 miljoen Mario-platformspellen verkocht. En mensen blijven Mario-platformspellen kopen, omdat ze weten wat ze kunnen verwachten: hoge kwaliteit, vertrouwde gameplay en een paar nieuwe elementen die de boel toch weer fris maken.

Die nieuwe elementen zijn meestal nieuwe power-ups. Dat ik flink wat over vernieuwingen kan schrijven zonder eekhoorn-Mario en de baby-Yoshi's te noemen, geeft al aan dat er dit keer meer aan de hand is.

Het is misschien niet de Mario Galaxy-achtige epiek waar wij fanatieke gamers op hoopten, maar reken maar dat deze Mario je toch weer nieuwe dingen gaat laten beleven. In-game Twitteren en co-op speedrunnen worden het helemaal deze winter. ★





Ze willen in Japan Mario inzetten om milieuvriendelijkere benzine te promoten. Hij gaat dan niet Super Mario maar Loodvrij Mario heten.



VERWACHTING ***JURJEN:***

New Super Mario Bros. U maakt goed gebruik van de Wii U-functies om de vertrouwde, nog steeds erg fijne Mario-gameplay weer lekker fris en fruitig te maken. Dit is een game waar je een systeem voor koopt.

- \+ Een feest om naar te kijken.
- \+ Coin Rush en Boost mode zijn lekker apart en uitdagend.
- \- Stiekem zijn 3D-Mario's toch interessanter dan die platte shit.

PLATFORMGAME
NINTENDO
30 NOVEMBER 2012

WAAROM GAAT AC: LIBERATION DE VITA REDDEN?



Ach en wee! Zucht, steun, kreun! Kraak, piep, scheur! Wie oh wie redt de kwakkelende PS Vita? Het antwoord komt niet van Sony zelf maar van Ubisoft. Jan noemt tien redenen waarom Assassins Creed: Liberation de aanschaf van een PS Vita legitimeert.



De Assassin's Creed serie staat voor kwaliteit. Okay, je kan de gameplay als repetitief ervaren, je kunt Ezio een rare Italiaan vinden of de combat te veel gericht op counteren, maar dat weegt niet op tegen de impact en de vooruitgang die de franchise heeft gebracht.
De serie weet al vanaf deel 1 klassieke geschiedenis en spannende complottheorieën te koppelen aan majestueus klimmen & klauteren, stoere gevechten en free roaming in prachtige steden.
Dat alles krijg je nu voor het allereerst op een handheld, waarbij verrassend weinig ingeboet wordt qua mogelijkheden.



TIEN REDENEN

① AC: Liberation is de eerste echte sandboxgame op de PS Vita, en alle vrijheden die je van een dergelijke game verwacht, staan gewoon tot je beschikking.

② Hoofdpersonage Aveline is hot. Na vijf games lang naar het achterwerk van een gast te hebben aangekeken, kunnen we eindelijk met een dame spelen. Een dame die bovendien lange paardenstaarten draagt. En iedereen weet: een vrouw met lange paardenstaarten... woei! Daarbij is Aveline echt een stoer wijf, niet zomaar een Connor-in-vrouwenlijf.

③ Ik heb het persoonlijk altijd raar gevonden dat de AC-gameplay niet wat meer stealthy is. Juich en jubel: AC: Liberation is meer stealthy dan alle AC-spellen bij elkaar!
Naast je Assassin's outfit, mag je je op gezette tijden vermommen als aristocrate of als huishoudster/bediende. Deze vermommingen leveren je telkens andere moves en wapens op. Op die manier bepaal je bij sommige missies zelf wat voor speelstijl je kiest.
De aristocrate kan bewakers omkopen en verleiden maar kan weer niet klimmen en klauteren vanwege haar hoepelrok. Ze heeft wel een sneaky blaaspijpje verstopt in haar parasol. De bediende kan wel klimmen en klauteren maar moet het vooral hebben van haar onopvallendheid. Een beetje vegen met een bezem, levensmiddelen van en naar de keuken brengen, opgaan in de massa... het heeft zo zijn voordelen.
Als bediende en aristocrate ben je een stuk sneakier dan als Assassin, die meer de rechttoe rechtaan tactiek hanteert. De makers hebben dus een flinke scheut Hitman door de gameplay geroerd en daar ben ik erg blij mee!





weetje • weetje

AC: Liberation gaat in Japan Assassin's Creed III: Lady Liberty heten. Geinig naamverschilletje, niet?

4 Bijna alles wat je in AC III kan qua movement, kun je ook doen in AC: Liberation. Zwemmen, in bomen klauteren, assassination moves maken vanuit de lucht, over daken rennen, kerktorens beklimmen; het zit er allemaal in en gaat onwaarschijnlijk soepel.

5 Aveline heeft haar eigen moves en vecht anders dan Ezio en Connor. Ja, ze heeft haar Assassin blade maar ze hakt net zo lief met een machete haar vijanden aan stukken, slaat met een zweep of mikt met een blaaspijp giftige dartpijltjes in nekken van vijanden. Dat maakt de combat fris, gevarieerd en intens.

6 De game ziet er erg mooi uit voor een openwereld game met een grote stad.

7 AC: Liberation is eindelijk eens een big ass PS Vita-game. Eentje die je niet in een paar uurtjes uitspeelt maar die je dagen bezighoudt, zeker als je alle sidequests, minigames en secrets wil ontdekken en unlocken.

8 Lui zijn ze zeker niet bij Ubisoft, want in plaats van New York en Boston (uit AC III) staat hier New Orleans en z'n directe omgeving centraal.

De stad is tot in de puntjes uitgewerkt, met veel gevoel voor historische details en biedt als speeltuin weer allerlei nieuwe verhalen en mogelijkheden.

9 AC: Liberation is een waardige aanvulling op de AC-franchise maar staat tegelijkertijd prima op zichzelf. Geen uitgekiede port maar een heel nieuwe game die meer inkijk geeft in de motieven van Abstergo Industries en tegelijkertijd een stoer nieuw personage met eigen moves en karakter neerzet.

10 En als je dan vanwege deze toffe game een PS Vita gaat dit najaar, scoor dan de AC: Liberation bundel. Krijg je én de toffe game én een kristalwitte PS Vita! ✖



Iedereen weet: wit is het nieuwe zwart en het oude blauw.



5 redenen waarom je tóch geen PS Vita wil aanschaffen voor AC: Liberation

1 De besturing gaat prima maar toch kan de Vita net niet tippen aan een old skool controller. Aveline heeft tal van moves en kunstjes in haar mouwen verborgen maar dat voelt toch niet hetzelfde als je die - deels - met touchscreen moet besturen.

2 Ja, AC: Liberation ziet er mooi uit maar laten we het niet overdrijven. Het kleurenpalet is wat eenzijdiger (veel moerasbruin, groen en grijs), texturen zijn beduidend minder gedetailleerd en er zijn behoorlijk wat zaagrandjes. Als je je daaraan stoort en op dit gebied PS3-kwaliteit verwacht, dan is dit wellicht niet jouw kopje thee.

3 Het PS Vita scherm is groot maar wellicht niet groot genoeg voor het type game dat AC is. Goed overzicht over de stad tijdens klimmen en klauteren en achtervolgingen is daarom soms wat lastig. Ook werd ik in het moeras een paar keer door een krokodil in mijn nek gebeten zonder dat ik dat beest überhaupt had gezien!

4 Aveline is een tof wijf maar de supporting cast die ik tot nu heb gezien, is niet zo sterk als die van grote broer AC III. Sterker, die vriendin/mentor chick wiens naam ik heb verdrongen, is ronduit irritant! Ze ziet eruit als een valse pot die mannen haat, het achter de ellebogen heeft en iets te vaak in de spiegel van de kapper heeft gekeken. Is Aveline alleen niet sterk genoeg om de hele game te dragen? En die hele sideline met Voodoo-thematiek is wellicht ook niet voor iedereen.

5 Vermommingen zijn leuk maar als je er over nadenkt... hoe cool is het om als schoonmaakster missies te doen? En dat je unieke skills hoofdzakelijk stoepjes vegen en dozen tillen zijn? Eeh?



Het medium games evolueert in zo'n hoog tempo dat een spel vaak al snel door de techniek achterhaald is. Toch zijn er games die niet alleen op het moment zelf een diepe indruk achterlaten, maar ook jaren later nog kont schoppen. We noemen ze game-monumenten.

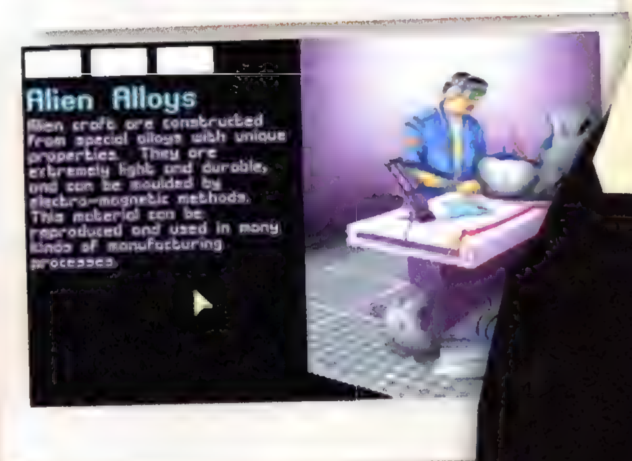
WOUTERS GAME-MONUMENT

UFO: ENEMY UNKNOWN
A.K.A X-COM: UFO DEFENSE

Nintendo benoemde 1994 tot 'Year of the Cartridge' en op deze stukken plastic werden dan ook briljante games gestampt. Donkey Kong Country, Killer Instinct en Sonic The Hedgehog 3; het nog piepjonge Power Unlimited werd er lyrisch van. Maar 1994 was toch vooral het jaar waarin de ruimtewezens de aarde aanvielen!

Toen de aliens begonnen met hun verovering van onze planeet, deden ze dat nogal ongeorganiseerd. Ze stuurden het eerste jaar wat kleine UFO'tjes op de aarde af, terroriseerden een paar dorpjes en bouwden een basisje hier en daar, alsof ze de boel een beetje aan het aftasten waren.
Maar goed ook dat de buitenaardse bastards zo voorzichtig waren, want daarmee gaven ze de illustere organisatie X-COM (de laatste hoop van de mensheid) rustig de tijd om zich op te bouwen. Allereerst vestigde deze door verschillende landen gesponsorde militaire eenheid een basis in Groningen, Nederland, genaamd Lion's Den...
Wait what?! In Groningen? Ja, ik snap dat het nu ongeloofwaardig begint te worden. Okay, je hebt me te pakken. Want hoewel het bovenstaande natuurlijk een zeer overtuigend verhaal is, hebben de ruimtewezens ons helemaal niet aangevallen in 1994. Eigenlijk was het in 1997 en gebeurde het allemaal op het VGA-beeldscherm van mijn 386, in een smal kamertje met een Cindy Crawford poster aan de muur...

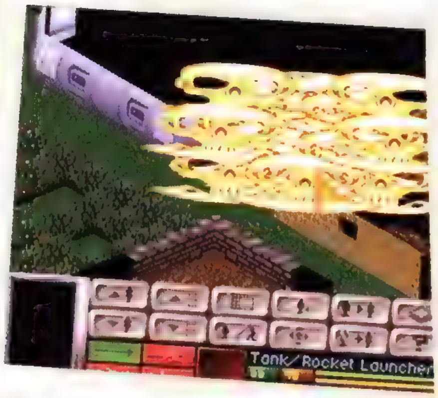




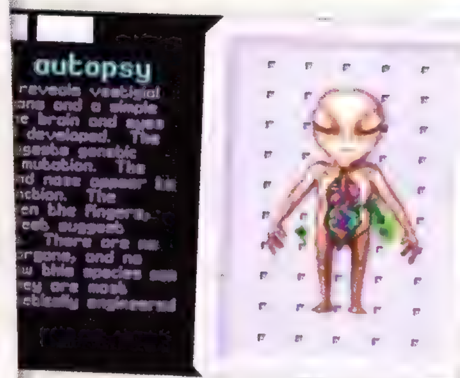
Tijdreizende game
Maar fuck, het voélde wel als een echte buitenaardse bedreiging. Want nog nooit was ik zo geabsorbeerd door een videogame, nog nooit had een digitale wereld me zo bij de keel gegrepen. En dat was niet omdat de graphics zo realistisch waren, niet omdat het verhaal enige vorm van zuigkracht had; nee, het was te danken aan de gestoord uitgebreide gameplay!
Dat verhaaltje in de eerste alinea, dat is namelijk wel écht hoe de game begint. Zonder tutorial, na alleen een pixelig filmpje in een comic-achtig stijltje om de sfeer neer te zetten, word je in de game geslingerd. En dan: kies maar waar je je fucking basis neerzet, dude. Dat deze beslissing consequenties heeft voor de rest van de game, dat wordt er verder niet bij gezegd. Dat élke beslissing die je neemt vergaande gevolgen heeft voor de rest van het spel, dat moet je al doende leren. Ja, deze game komt uit 1994, maar dat zag je alleen aan de graphics. De rest was als Terminator: getransporteerd door tijd en ruimte om aars te kicken in het verleden.

Battlescape
Okay, je hebt dus de locatie van je basis gekozen. Daarin krijg je de minimale benodigdheden om extraterrestial gespuis uit te roeien: hangars voor je vliegtuigen, opslagruimte voor je wapens en dooie aliens, onderdak voor je soldaten, een radar om UFO's mee te lokaliseren, een lab om onderzoek in te doen en een workshop om dingen in te bouwen.
Dit geeft al aan hoe belachelijk veel opties je hebt in de strijd tegen het Covenant-achtige invasieleger van verschillende buitenaardse wezens. Eerst stuur je je Interceptor (een straaljager) af op een UFO die weergegeven wordt op de Geoscape, een map in de vorm van de aarde. Met een simpel minigamepje schiet je het Zojuist Als Vijandelijk Geïdentificeerde Object (ZAVGO, hoewel dat geen officiële term is maar eentje die ik net verzonnen heb) neer, waarna de Interceptor terugkeert naar de basis.









Dan is het tijd voor je Skyranger, een troepenvervoermiddel gevuld met wapens en soldaten, om uitgezonden te worden naar de gecrashte ZAVGO. Eenmaal geland begint het meest awesome gedeelte van de game: Battlescape. Turn-based gevechten tegen aliens met verschillende soorten powers. Raak maar niet té gehecht aan je soldaatjes, want sommigen zullen nooit meer terugkeren... Eh, tenzij je als een idioot tientallen keren per missie gaat saven en opnieuw beginnen, mocht je net zo'n obsessieve mafkees zijn als ik.



Alien Being

Mocht je op succesvolle wijze, na een waarschijnlijk bloedstollende strijd, een map gevrijwaard hebben van allerhande spacefreaks, dan heb je waarschijnlijk genoeg shit bij je om te researchen. Na de eerste missies zullen dat een paar plasmapistolen zijn en een stel dooie Sectoids (gebaseerd op de stereotype 'Greys': die grijze aliens die we allemaal wel kennen), maar al gauw worden dat onderdelen van UFO's, buitenaardse brandstoffen en spectaculaire wapenplatforms.

En dan is het áán, modderfokkers! Want de vijandelijke bitches uit de ruimte blijven niet braaf op hun plek zitten wachten tot jij een laserstraal door hun bobbelige voorhoofd jaagt. Simpele Sectoids maken plaats voor Chryssalids: krabachtige beesten die ontzettend ver kunnen lopen en je manschappen in zombies veranderen. Plasmapistooltjes worden Blaster Launchers: enorme raketwerpers waarmee je geleide raketten kunt afschieten die hele gebouwen wegblazen.

X-COM moet zich aanpassen aan de immer groter wordende bedreiging. Dat betekent dat jij rap beter moet worden in deze game, dat je research moet blijven doen, basissen moet blijven bouwen en de werking van buitenaardse wapens moet leren.

Al snel vlieg je rond in een Avenger die zowel UFO's kan neerschieten met plasma als troepen kan vervoeren. Je soldaten zijn gestegen in rang, lopen rond in armor waarmee ze kunnen vliegen en hebben de mogelijkheid geesten van hun vijanden over te nemen met zogenaamde Psi-Amps. Want hé, je fuckt niet met de aarde zonder een schijtregen op je dak te krijgen, damnit!

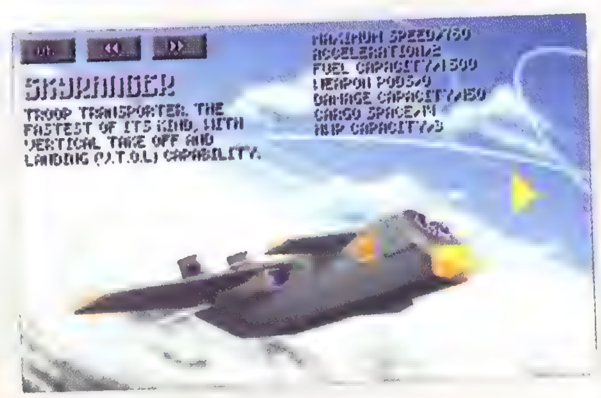
X-COM Legacy

De X-COM-franchise ging in 1995 door met Terror from The Deep waarin The Second Alien War voornamelijk onderwater werd uitgevochten. Maar die game was zo belachelijk, onvergeeflijk moeilijk, dat het te frustrerend was om leuk te blijven.

Dankzij deze game maakte de wereld voor het eerst kennis met de scheldpartijen van Wouter Brugge en daarom slaan nonnen nog steeds kruisjes zodra deze titel ergens op de wereld in de mond wordt genomen.

Er kwamen daarna nog wat vervolgen, slappe aftreksels van het origineel, maar pas in 2012, achttien jaar later, krijgt UFO: Enemy Unknown de kans op een volwaardige wederopstanding.

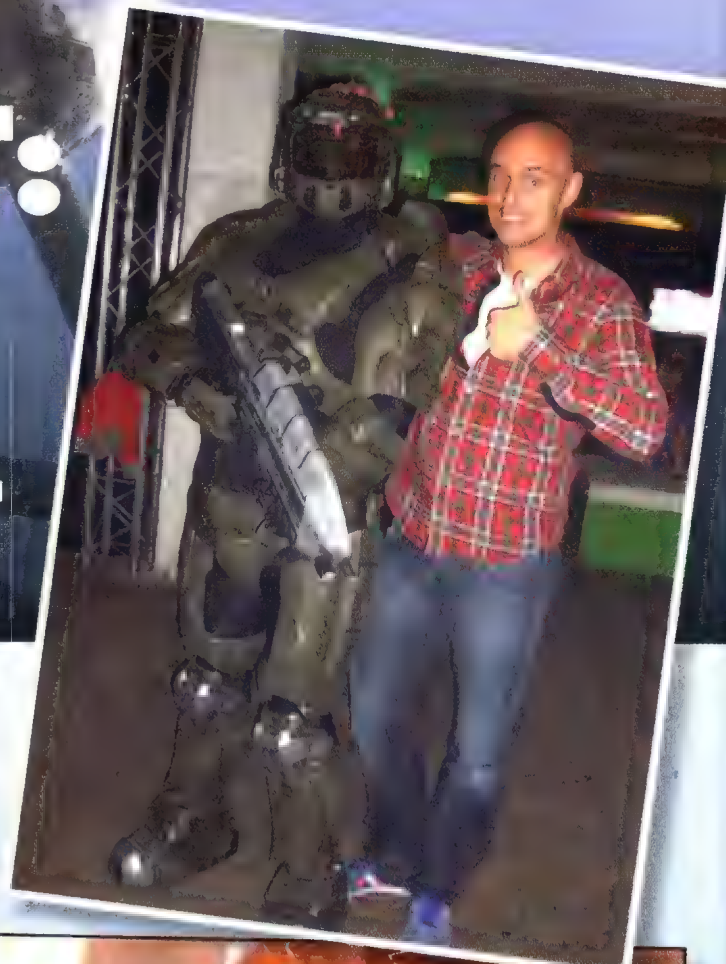
Of dat echt gaat gebeuren, of het echt weer gaat voelen als een buitenaardse bedreiging, lees je elders in deze PU. Maar of die game nou even goed of zelfs beter wordt dan z'n inspiratiebron; dat UFO: Enemy Unknown een gamemonument is van Pyramide van Cheops-achtige proporties, staat als een paal boven water. ✖







MICROSOFT: KWALITEIT BOVEN KWANTITEIT



'Heeft Microsoft dit najaar nog wel wat in de melk te brokkelen?', vroeg Jan zich laatst hardop af tijdens zijn wekelijkse meditatie-uurtje. Maarten stuurde onze razende reporter meteen naar de hoofdstad van België om deze kwestie tot op de bodem uit te zoeken.

08:40 De dag begint met... vertraging. Er is iemand voor de trein gesprongen. Aai. Zal je net zien. De internationale trein van Amsterdam naar Brussel moet ik nu vanaf het altijd gezellige station Bijlmer zien te pakken.

09:07 Op het nippertje de trein gehaald. Hijg. Zweet. Ademhap.

09:12 Aangezien het koffiekarretje op Amsterdam CS is blijven staan, moet ik het tweeënhalf uur doen zonder koffie, water, broodjes en roze koeken.

11:45 Aankomst in Brussel. Bestorming van de eerste de beste koffie- en broodjeszaak. Daarna de taxi in en hup, hup... naar de Xbox 360 showcase.

Recht voor z'n raap

12:00 - 13:30 Het event is recht voor z'n raap. Geen opsmuk, geen speeches, geen zenuwachtige productmanagers, maar heel veel speelbare games en nog meer Xbox 360-consoles.

Naast de Microsoft line-up, waar ook **Nike + Kinect** (het meest serieuze fitnessprogramma dat ik tot nu heb gezien) en **Dance Central 3** deel van uitmaken - zijn er talloze third-party games speelbaar. Ik noem een **F1 Race Stars** (verrassend leuk), **Epic Mickey 2** (niet zo HD als ik had gehoopt) en **Hitman Absolution** (bruut). Daarnaast speel ik voor het eerst **LEGO: Lord of the Rings** en ben meteen verliefd. Dit wordt de zoveelste hit voor de speelgoedblokjes-minnende mannen en vrouwen van Traveller's Tales.

Halo 4

13:30 Ik speel een potje competitieve multiplayer van Halo 4. Een aantal dingen vallen op. Je kunt je eigen load-out samenstellen, het speltempo ligt ietsje lager dan in voorgaande games en de omgevingen zijn een beetje kaal.

Desalniettemin voelt de gameplay even vertrouwd als robuust aan, en toch ook fris en fruitig. Het feit dat ik menig Belgische gamejourno in zijn Spartaanse reet knal, helpt mee aan de euforie. De balans, de wapens, de upgrades... dit zit gewoon helemaal goed.



Forza

14:00 We schakelen meteen door naar de racer Forza Horizon. Dit is de eerste keer dat ik 'm eens op mijn gemakje kan spelen, en jongens en meisjes wat wordt dit gruwelijk vet!

Het spel heeft het arcade karakter van Project Gotham Racing maar de finesse en de grafische details van Forza Motorsport. Neem daarbij het feit dat de game zowel vast omlijnde races, alsook een open wereld structuur kent, en je zou kunnen spreken van een match







made in heaven! Over deze ultieme mix tussen sim en arcade lees je verder alles op pagina 49. Ik ben in ieder geval verkocht!

Fable

15:00 Fable: The Journey kan mij nog niet heel enthousiast krijgen. Dat komt ook omdat ik nog steeds zo weinig te zien en te spelen krijg van deze Kinect-game. Op het event kun je opnieuw rijden met



een huifkar, maar daar wordt een mens niet opgewonden van. Het stoeien met magie is al een stuk leuker vooral omdat je veel spreuken met elkaar kan combineren.
Kinect lijkt wel een stuk nauwkeuriger te werken dan toen ik de game in het voorjaar zag. Ik stoei met rotsblokken en standbeelden en als een volleerde Jedi verplaats ik voorwerpen. De boss die ik moet bevechten, een enorme trol, is waanzinnig mooi ontworpen en geeft goed partij. Het kost me meerdere pogingen om hem te verslaan.
Toch vraag ik me af of de game wel genoeg afwisseling zal bieden en of de Albion-vibe wel overeind blijft. En waarom mis ik de praatjes van Peter Molyneux? Zucht.

Spartan Ops

16:00 Genoeg sentimenteel gezwam. Er is reden voor een feestje! We hebben namelijk een primeurtje te pakken. Althans, er zijn op moment van schrijven maar weinig mensen die de co-op mode van Halo 4 al hebben gespeeld. Hij heet Spartan Ops en laat je met maximaal vier spelers tegelijk tien weken lang verhalende missies spelen. Iedere week krijg je vijf nieuwe missies als Episode voorgeschoteld. Ergo: je krijgt vijftig aanvullende missies die gemiddeld een klein kwartiertje duren. Reken maar uit hoeveel extra gameplay dat oplevert. Feitelijk is de Spartan Ops-spelstand een extra, verhalende campagne in co-op mode. En dat kost je dus geen cent extra!
Ik speelde missie vijf van de eerste episode, samen met collega Pascal van mannenblad FHM. Samen knalden we er heerlijk op los; eerst op Covenant troepen, daarna op de nieuwe Prometheans vijanden. Die waren echt een flink stuk pittiger en konden we alleen verslaan door hun eigen wapens op te pakken en vuur met vuur te bestrijden. Met onze eigen Spartan wapens maakten we weinig klaar. De enige teleurstelling was... dat we na 14 minuten en 28 seconden de missie volbracht hadden.

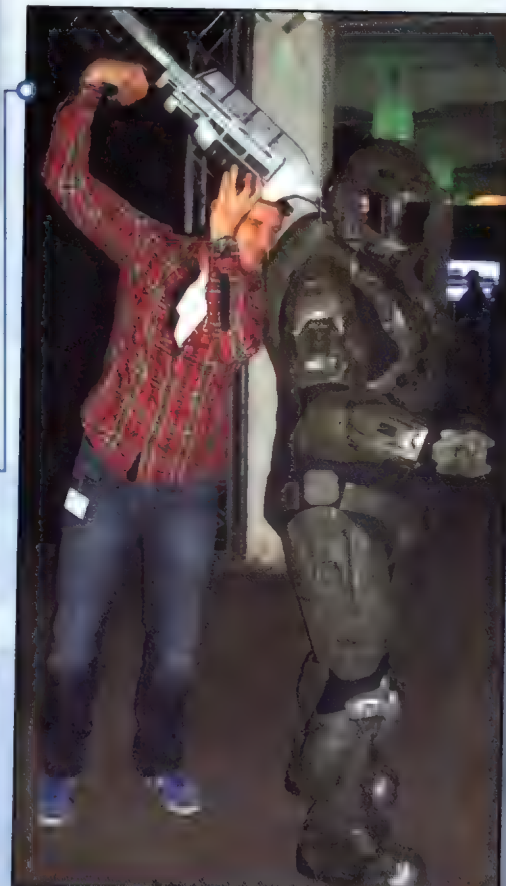
16:30 Nog helemaal in de ban van de Spartan Ops mode, pakken we ook nog even een singleplayer demonstratie van Halo 4 mee. Sodeju, wat ziet de game er goed uit. Alle grafische toeters en bellen zijn uit de kast gehaald voor de story campaign die volgens Microsoft beduidend langer is dan de story modes van voorgaande Halo games.

Naar huis

17:00 We sluiten de dag af met het scoren van een goodiebag en haasten ons naar het station. Daar proppen we een hamburger in een holle kies en halen weer net de trein.

17:02 De trein vertrekt en ik begin gelijk aan het uitwerken van mijn aantekeningen van de dag.

18:30 Terwijl we Nederland binnen boemelen, probeer ik me een gedachte te vormen over wat ik gezien heb. Microsoft's line-up voor het najaar is niet heel uitgebreid, een of twee extra titels in het portfolio hadden zeker niet misstaan, maar als je kijkt naar wat andere uitgevers doen, komt het eigenlijk wel overeen.
Het is jammer dat Fable: The Journey niet helemaal 'mijn' Fable meer is, maar Forza Horizon en Halo 4 zijn absolute must-haves voor elke Xbox 360- bezitter. Het draait dus meer om kwaliteit dan om kwantiteit en daar kan niemand bezwaar tegen hebben. ✖





REVIEWBLAD

TOPSCORE

DISHONORED

(PAG. 062)





BUITENAARDS GOEDE GAME

XCOM: ENEMY UNKNOWN

(PAG. 050)

ANGSTWEKKEND GOEDE GAME

RESIDENT EVIL 6

(PAG 044)





KNALLEND GOEDE GAME

BORDERLANDS 2

(PAG. 046)

- GOLD AWARD * RESIDENT EVIL 6
- GOLD AWARD * BORDERLANDS 2
- * FORZA: HORIZON
- GOLD AWARD * XCOM ENEMY UNKNOWN
- * DEAD OR ALIVE 5
- * INAZUMA ELEVEN STRIKERS
- * WRC 3
- GOLD AWARD * WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA
- GOLD AWARD * DISHONORED
- * PAPO & YO
- * POKEMON BLACK/WHITE 2
- * F1 2012
- * COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE
- * LITTLEBIGPLANET VITA
- * PES 2013



Mijn 2 centen: Terwijl iedereen hier de afgelopen maand(en) z'n reet eraf werkte om de nieuwe site up and running te krijgen, moest er natuurlijk ook nog een blaadje gemaakt worden. En je zult het niet geloven, maar het is weer gelukt. Uuuh... dat had je natuurlijk al gemerkt. Nou ja, 'gelukt' wil wat mij betreft niet alleen zeggen dat de nieuwe PU op tijd bij de drukker is beland, maar het moet ook een nummertje zijn geworden dat het waard is om te lezen. Ik denk dat we daar ook deze maand weer in geslaagd zijn, en eigenlijk wil ik daar eens de redactie mee complimenteren. Inderdaad zit ik die gasten constant op hun huid. Volgens mij horen ze in hun dromen mij nog dingen roepen als 'inleveren die tekst', 'wakker worden' of 'ik wil mail!' Maar als je meemaakt hoe enthousiast die gasten zijn, hoe ze altijd proberen iets goeds en origineels in te leveren en met hoeveel ideeën ze steeds weer komen, dan kan ik maar één ding zeggen: er is geen betere redactie dan de PU-redactie. En nou %$#@!* weer aan het werk, stelletje baklappen! – Ed

twitter.com/EdBruggemans



GOLD AWARD

RESIDENT EVIL 6

Iedereen hier hoopt dat Resident Evil 6 het beste is sinds gesneden brood, want wellicht dat die kleine Spanjaard van ons dan eindelijk eens z'n kop houdt over Resident Evil 4.

HOOFDEN POPPEN MET STIJL

De combat moet ook nog even benadrukt worden, want man oh man, wat is die toch bevredigend! Hersenen over de stoep laten spletteren met kogels is net zo heerlijk als altijd, maar de vernieuwde melee-combat mag niet vergeten worden. Mede door de grote hoeveelheid vijanden is het af en toe echt nodig om het schieten af te wisselen met wat directer werk, en de krachtige melee-aanvallen zijn hiervoor perfect. Het moment dat je op een zombie afrent, zijn hoofd pakt en hem tegen de muur aansmijt voor knapperige 'Pop!' zal nooit vervelen.

'Als ik je Resident Evil 6 laat reviewen, dan moet je me wel écht beloven kritisch te zijn, Samuel', sprak Maarten mij streng toe. 'Je doet het goed hier bij de PU, maar de laatste tijd geef je behoorlijk veel hoge cijfers weg. Straks word je nog Jan 2.0'.
Maarten, vriend, buddy, amigo: daar heb je helemaal gelijk in, maar dan moet je me echt slechtere games gaan geven. Ik doe het écht niet expres! Sterker nog: ik wil haten. Ik hou van haten. Geef me rotzooi en ik geef het een spreekwoordelijk pak slaag waar zelfs mijn toekomstige kleinkinderen bang van zullen worden.
Maar, godallemachtig, Resident Evil 6: wat een godsgruwelijk goede game. En geloof me, ik ben kritisch geweest. Ik heb m'n Roger Ebert-gezicht opgezet en ik heb mezelf er constant aan herinnerd hoe ontzettend teleurstellend Resident Evil 5 wel niet was. Ik heb tegen mezelf gezegd dat deeltje zes dat waarschijnlijk ook zou worden, want tja, zonder Shinji Mikami is die Evil gewoon niet Resident genoeg. Ik zou alles wat ik slecht vond in mijn kladblokje noteren. 'Een Gold Award voor Resi? Niet deze keer', sprak ik mezelf kritisch toe.

Tyrannosaurus

Maar toen ik na een kleine tien uur de credits zag rollen van de eerste van de vier campaigns en naar mijn kladblok keek, zag ik dat er nauwelijks in geschreven was. Ik zette de tv uit en liet mijn speelsessie even bezinken. Ik had zojuist nog maar een kwart van de gehele game gespeeld en nu al was ik overdonderd. Nu al was dit ontiegelijk veel beter dan deeltje vijf.
In nog geen tien uur had ik twee zombie apocalypses doorstaan, beleefde ik een Army of Darkness achtig avontuur in de catacomben onder een kathedraal en moest ik het opnemen tegen de meest zieke eindbazen die ik in lange tijd had gezien.
Echt, je hebt niet geleefd tot je een normale man ziet muteren tot een soort H.R. Giger-achtige versie van een Tyrannosaurus Rex en vervolgens hoort dat je dat helse ding eigenhandig mag gaan neerhalen.
Ik heb mezelf er op betrapt dat ik minstens om het uur hardop lachend "wat de fuck ben ik nou weer aan het spelen!?" riep, omdat deze game gewoon niet ophield met het voeren van indrukwekkende, belachelijke set-pieces.
Ja, Resident Evil 6 is wat je krijgt als je honderd verschillende blockbuster-films in een blender stopt en een game maakt van het eindproduct.

weetje • weetje

[illegible]



Dancing With The Starving.

Nosferatu

Maar het zijn niet alleen de set-pieces die zo imposant zijn, want de hele presentatie eromheen is werkelijk jaloersmakend. Vooral de graphics stelen de show, en dan doel ik voornamelijk op de belichting. Het uitzicht bovenop een kerktoren in het midden van de nacht was adembenemend, mede omdat de regen bijna voelbaar was en de bliksem zo realistisch insloeg dat ik er oprecht van schrok.

Het rondlopen in een duivels laboratorium was dreigender dan ooit dankzij de grote tanks met dode mutanten, vol met blauw water dat sfeervol en onheilspellend tegen de muur reflecteerde. En er was één moment dat ik door een pikdonkere metrotunnel liep en plotseling in het licht van een geactiveerde metrotrein de schaduwen van rennende zombies uitvergroot tegen de tunnelwand zag. Het was een prachtig doch angstaanjagend Nosferatu-achtig momentje waar ik gewoon kippenvel van kreeg. Resident Evil 6 is werkelijk prachtig, van de geweldige gezichtsanimaties van de hoofdpersonen tot de ongekende ranzigheid van de nieuwe monsters die in de hyperrealistische belichting bijna uit het scherm spatten.

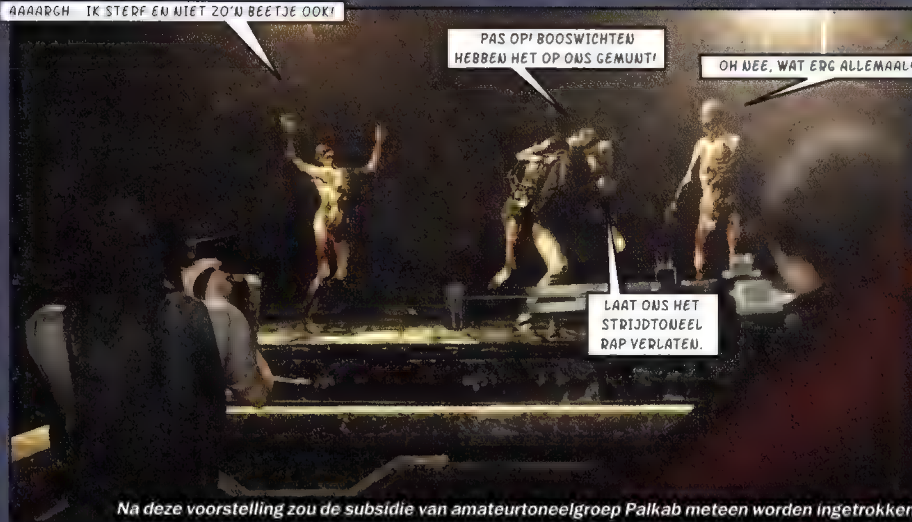
weetje • weetje

Hoe beter je speelt, hoe meer skill points je verdient, waarmee je tussen de hoofdstukken door nieuwe skills en upgrades kunt kopen.

maar zijn verhaal sleurt je van begin tot eind mee.

Jake's campaign is de definitie van een achtbaanrit en de meest gevarieerde van de vier, vooral qua setting.

Ada's avontuur tot slot is een heerlijke singleplayer-only extra die alle gaten in het overkoepelende verhaal opvult én niet bang is om een onvervalste



Na deze voorstelling zou de subsidie van amateurtoneelgroep Palkab meteen worden ingetrokken.



Hij had altijd al last van een gespleten persoonlijkheid.

Achtbaanrit

Enfin, van de vier campaigns was die van Leon ongetwijfeld de beste, mede dankzij de balans tussen horror en keiharde actie. Maar elke campaign was uiterst memorabel, zij het om compleet andere redenen.

Wanneer je met Chris speelt, is het knallen tot je een ons weegt,

videogame te zijn, met z'n lekkere archaïsche puzzels en missiedoelen.

De besturing is in elke campaign hetzelfde, maar toch voelen ze alle vier als compleet andere games aan, totdat ze qua verhaal en setting in China bij elkaar komen. Een opmerkelijke prestatie van Capcom.

Elitair

Wat er dus uiteindelijk allemaal op mijn kladblok stond? Niet veel, eigenlijk. Kleine dingetjes, zoals een handjevol quick-time events die irriteerden.

Ook ligt de nadruk af en toe iets te veel op coöperatieve gameplay, waardoor je als eenzame speler soms iets te vaak moet wachten op je (gelukkig verrassend intelligente) computergestuurde partner om bijvoorbeeld een hek vanaf de andere kant open te maken.

Verder wil Resident Evil 6 duidelijk graag een cinematografische, indrukwekkende, 'kijk mij Call of Duty overtreffen' ervaring zijn, dat de gameplay daar soms onder lijdt. De game heeft gelukkig geen last van het Hideo Kojima-syndroom waarbij alle vette shit in de tussenfilmpjes gebeurt, maar het mooie aan bijvoorbeeld RE4 was dat het gewoon enkel een pure, goede game wilde zijn. Daarom was het ook zo'n perfecte, gefocuste ervaring.

Resident Evil 6 is minder gefocust, strak en consistent, maar maakt dat goed met zoveel 'OH MIJN GOD'-momenten en zoveel content, dat eigenlijk enkel critici de game kunnen afrekenen op iets arbitrairs als 'een gebrek aan focus'. In mijn optiek kan alleen de meest cynische, elitaire, uitgebluste journalist of



"Wat een godsgruwelijk goede game."

gamer Resident Evil 6 géén Gold Award geven, want het is niet alleen de coöp-ervaring van het jaar, maar ook de beste Resident Evil sinds het eindeloze vierde deel waar ik m'n bek maar niet over weet te houden. Zo.

En dan wil ik nu graag een kutgame. Meteen!



SCORE 90

Vier kwalitatief hoogstaande games voor de prijs van één, dat is wat Resident Evil 6 je geeft. De game is net zo ambitieus als spectaculair, en legt de lat voor explosieve, Hollywood-achtige blockbuster games ontiegelijk hoog.

SAMUEL



Eer je klaar bent met alle vier de campaigns en The Mercenaries een beetje onder de knie hebt, ben je minstens veertig uur verder!

40 UREN

BASICS

SURVIVAL HORROR
CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

BORDERLANDS 2



PC | PS3 | XBOX 360 | REVIEW



Gearbox Software toonde zich de laatste jaren niet de meest betrouwbare ontwikkelaar, maar Borderlands 2 is volgens Jan het schoolvoorbeeld van 'Hoe Maak Ik Succesvol Een Moddervette Sequel'. Letten de andere ontwikkelaars/uitgevers even op?

Gearbox Software is een opmerkelijk bedrijf. De altijd goedlachse spraakwaterval en CEO Randy Pitchford is een van de weinige figuren uit de industrie die altijd in is voor een geintje, af en toe bewust zijn boekje te buiten gaat en keihard werken combineert met een 'fuck'em all' mentaliteit. Tegelijkertijd heeft de ontwikkelaar uit Texas de laatste jaren nogal een wisselende staat van dienst. De overname van Duke Nukem Forever was prijzenswaardig maar na een stellige releasedatum werd de game, ook onder Gearbox, toch weer uitgesteld. Aliens: Colonial Marines lijkt ook maar niet uit te willen komen en over het gedrocht Brothers in Arms: Furious 4 hoef ik 't helemaal niet te hebben.

Vijf miljoen

Het eerste deel van Borderlands was in 2009 een verrassende hit en is uiteindelijk meer dan vijf miljoen keer over de toonbank gegaan.Dan mag een nieuwe IP een groot succes heten. Opvolger Borderlands 2 werd op Gamescom 2011 onthuld en bam, een jaar later is ie er gewoon. Ze kunnen het dus wel, die cowboys.
Sterker, Gearbox laat gelijk effe zien hoe je een vervolg op alle fronten beter maakt, en alle elementen van de voorganger zijn niet alleen verbeterd en verfijnd, de game is ook nog eens veel groter geworden.

Bad Ass

Iedereen was eerder dit jaar in de ban van Diablo III en als je die game te gek vond, mag je Borderlands 2 ook niet missen. De queeste voor epische loot is hier net zo groot en het looten werkt hier minstens zo verslavend.
Bovendien zijn de vier personages in Borderlands 2 beter uitgewerkt in hun verschillende

SEIZOENSPAS

Call of Duty: Elite werd bij zijn introductie nog met argusogen bekeken, maar inmiddels gebruikt iedere uitgever er onderdelen van voor hun eigen games. In het geval van Borderlands 2 is er een season pass beschikbaar.
De season pass geeft recht op alle downloadable content die de uitgever op de markt brengt tot en met juni 2013. Dat zijn in ieder geval minimaal vier DLC pakketten.
De Amerikaanse prijs hiervoor bedroeg op het moment van schrijven dertig dollar.

CO-OP

Natuurlijk kun je de game in je eentje spelen, maar deze game is gemáákt voor co-op. Ik heb de game met een Siren klasse in mijn eentje doorgeploegd maar ben in mijn tweede doorloop, samen met Ward, als Commando door het leven gegaan.
Ik ontdekte zo weer heel wat nieuwe mogelijkheden en met name de (sub)boss battles zijn met z'n tweeën echt een feest. En zie je beiden een vette gun die je móet hebben, dan doe je een duel en toon je weer even wie het mannetje en wie het vrouwtje is binnen het gezelschap. Over wie dat in ons specifieke geval was, doe ik inzake de privacy van de betrokkenen geen uitspraken, hè Ward...



skill trees dan in de voorganger. Salvador, Maya, Axton en Zer0, respectievelijk de klassen Gunzerker, Siren, Commando en Assassin, zijn stuk voor heerlijke characters met fantastische skills. Daarnaast zijn er de niet-personage gebonden Bad Ass-punten die je tokens opleveren waarmee je je personage een tikkie kunt verbeteren. Denk aan een sterker harnas, sneller genezen, preciezer richten.
Bad Ass-punten scoor je door goed te presteren, zoals het helemaal uitkammen van een bepaald level of een x aantal vijanden over de kling jagen.



Meer shooter

Wat Diablo III niet heeft en Borderlands 2 wel is heerlijk knallen, knallen, knallen en nog eens knallen. De makers hebben het over een ZILJOEN aantal guns en ik denk dat ze daar heel dicht bij in de buurt komen.
Enig minpuntje: sommige wapens klinken een beetje dof, maar dat kan ook niet anders met acht verschillende stijlen en ontelbare wapens. Wapens die gaandeweg steeds sterker worden, maar daarmee niet altijd dodelijker zijn. Sommige vijanden zijn namelijk resistent tegen bepaalde guns/kogels. Hoe dan ook; de ene gun is nog gekker en toffer dan de ander. Zo heeft het merk Jakobs een klassieke Wild West look, levert Maliwan state of the art scifi wapens, terwijl Bandit-guns opgebouwd zijn uit bij elkaar gescharrelde onderdelen met mega magazijnen.



"In alle opzichten beter dan zijn voorganger."

Meer verhaal

De belangrijkste verbetering van Borderlands 2 zit 'm in het feit dat de planeet en zijn inwoners veel meer leven.
Er zijn veel meer NPC's die je talloze sidequests geven. Hierdoor wordt de game niet alleen veel omvangrijker maar vergroot je ook je kennis over de wereld en zijn inwoners.
Het hoofdverhaal, waarin je het opneemt tegen Handsome Jack, kent de nodige plottwisten en wendingen maar de details zitten in de sidequests.
Het ene moment ben je op zoek naar waardevolle artefacts die meer over de geschiedenis van Pandora vertellen, het andere moment ben je beesten met de naam Bonerfarts(!) aan het opjagen. Inderdaad het is allemaal niet altijd even subtiel, maar alles wordt met een dikke knipoog gebracht.
Sommige subquests zijn zelfs behoorlijk heftig en emotionerend, en of je nu voedsel, wapenonderdelen of seksboekjes(!) aan het opsporen bent voor deze of gene, het voelt nooit geforceerd. Bovendien gebeuren dit soort zaken veelal onderweg. Je bent dus veel minder dan voorheen van A naar B en weer terug aan het lopen.

Meer cel shading

Het uiterlijk van de eerste Borderlands voelde wellicht nog wat geforceerd (halverwege de ontwikkeling werd het serieuze western-sciencefiction stijltje verruild voor een getekende, comic look) maar in deel 2 voelt het helemaal goed.
Het unieke uiterlijk wordt bovendien versterkt door een dag en nachtcyclus, meer diversiteit in kleuren, een veel vollere wereld en meer details. De looks van Borderlands 2 staan tevens symbool voor de hele game: het aangenaam gestoorde is gebleven alleen is alles gewoonweg beter geworden.



weetje • weetje

Gearbox is inmiddels bezig met een nieuwe Brothers In Arms-game. Deze heeft niets meer van doen met het kolderieke BiA: Furious 4.



SCORE 90

Borderlands 2 is verslavend vermakelijk, gruwelijk grappig, bij vlagen schreeuwerig Amerikaans maar in alle opzichten beter dan zijn voorganger. Het is bovendien dé co-op game van 2012. Liefhebber van shooters en/of RPG's? Dan is dit een no-brainer.

JAN



Met de story missions alleen ben je zeker al een dikke twintig à dertig uur zoet. Doe je alle zijmissies dan kan je dat getal nog eens verdubbelen.

30+ UREN

18

BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER-RPG
GEARBOX SOFTWARE / 2K GAMES
1-4 SPELERS
OUT NOW


VAN DE MAKERS VAN DE LEGENDARISCHE
ARMA™ SHOOTER SERIE
"EEN ADEMBENEMENDE ACTIEGAME
MET STRATEGIE-ELEMENTEN!"
PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE
CARRIER COMMAND
GAEA MISSION
CARRIER COMMAND GAEA MISSION
16
www.pegi.info
39.99
XBOX 360
CARRIER COMMAND
GAEA MISSION
CARRIER COMMAND GAEA MISSION
16
www.pegi.info
49.99
ONDER ANDERE VERKRIJGBAAR BIJ
bol.com
GAME MANIA
SATURN
free record shop
Media Markt
WWW.CARRIERCOMMAND.COM - WWW.MINDSCAPE.NL
GAEA
Bohemia Interactive
mindscape
mastertronic

FORZA HORIZON





XBOX 360 REVIEW

Na jaren van suffe rondjes op grijze circuits was Turn 10 wel toe aan een feestje. Daarom organiseerden ze midden in de woestijn het knallende Horizon Festival voor autogekken. Wij stuurden onze festivalrot Ward de hitte in om uit te checken of jij ook een kaartje moet kopen.



Nadat ik mijn festivalpolsbandje op heb gehaald, kijk ik eens goed om mee heen. Het Horizon Festival is volop aan de gang en 't heeft wel iets weg van Lowlands, maar door de hitte doet het eveneens denken aan Burning Man.
Het is retedruk en ik was blij dat ik nog net naar binnen kon glippen. Rondom een rotonde in het midden van het festivalterrein liggen alle belangrijke locaties waar ik auto's kan kopen, upgraden of een nieuw likje verf kan geven.
Als ik vanuit mijn auto verder kijk, zie ik kermisattracties, podia met rockende bandjes en veel, heel veel tentjes van bezoekers die midden in de woestijn gezellig kamperen. Er hangt een lekker sfeertje.

Doe maar populair!

Ik ben hier echter niet voor de muziek; die luister ik wel op m'n radio. Mij is het te doen om het racen, en ik ga dan ook snel op zoek naar de eerste races waar ik met mijn gele armbandje aan mag meedoen.
Om bij zo'n race te komen, moet ik door de open wereld cruisen. Her en der in de wereld zijn dingen verstopt als reclameborden die ik kapot moeten rijden om korting te krijgen. Ook vlam ik zo hard mogelijk langs een flitspaal om een nieuw record neer te zetten of daag ik een tegenstander uit die ik al rijdend tegenkom.
Er is onderweg zoveel te doen dat ik haast zou vergeten dat er ook nog echte races zijn.

> **weetje - weetje**
> *Ik heb deze review geschreven met op de achtergrond de heerlijke soundtrack van de game die tijdens het spelen door je autoradio knalt, en in het echte leven te vinden is via Spotify.*

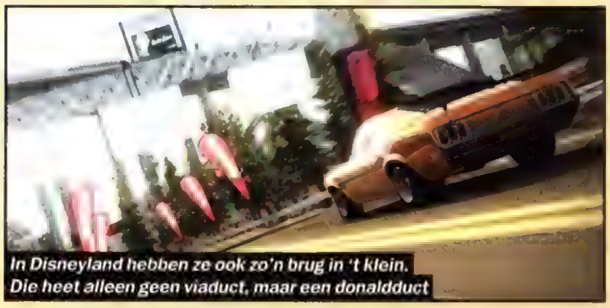
Kleurrijke bandjes

Eenmaal aangekomen bij een race is het de bedoeling dat ik de concurrentie versla (duh) om uiteindelijk een polsbandje van een andere kleur te unlocken. Daarmee kan ik aan nog meer races deelnemen en nóg waardevollere polsbandjes scoren.
Ondertussen verdien ik ook geld waarmee ik nieuwe auto's kan kopen en upgraden. Dat kan op de centrale rotonde van het festival, midden in het feestgedruis, of bij verschillende buitenposten.

Topdag

Tevreden zoek ik aan het eind van de dag mijn tentje op. Het was een topdag, al viel de bebouwde kom wat tegen (beetje triest en kaal) en had ik af en toe moeite met het houden van de ideale lijn vanwege de vreemde bochtjes hier en daar.
Toch, als de nacht valt en ik in mijn tentje na een flinke stoeipartij met twee pitspoezen in m'n slaapzak kruip, kan ik niet anders dan met een gelukzalige glimlach in slaap vallen. Het kaartje voor dit festival was z'n geld meer dan waard. De mannen van Turn 10 weten hoe ze een feestje moeten bouwen. ✪

> **"De mannen van Turn 10 weten hoe ze een feestje moeten bouwen."**



In Disneyland hebben ze ook zo'n brug in 't klein. Die heet alleen geen viaduct, maar een donaldduct



Mijn buurman had ooit een vage auto van een of ander Chinees merk. Dat ding was binnen een week total loss. Had ie over iets te hoog gras gereden.

SCORE 88

Van mij hoeft dit festival niet ieder jaar gehouden te worden, maar met deze editie heb ik me kostelijk vermaakt. Ik zou een kaartje kopen als ik jou was.

WARD



Langer dan drie volle dagen hoeft een festival van mij niet te duren, dan ben ik bekaf.

72 UREN

12

BASICS
RACEGAME
PLAYGROUND GAMES / TURN 10 STUDIOS / MICROSOFT
1 - 8 SPELERS
23 OKTOBER 2012



GOLD AWARD

XCOM

ENEMY UNKNOWN

The Third Alien War... Het Is 2012 en het gebeurt allemaal op een 50 inch HD-beeldscherm in een ruime woonkamer in Amsterdam. Wouter voelt een aangename golf van nostalgie en spanning door z'n lichaam gaan. Zou dit echt de volwaardige wederopstanding van XCOM zijn?

Als ruimtewezens lichtjaren zouden reizen om ruzie te zoeken met ons slappe, vlezige, grotendeels uit water bestaande organismen, dan zijn er verschillende scenario's te verzinnen. Op volgorde van minst prettig naar prima, geef ik er vijf.

1 De oppermachtige wezens knipperen met hun ogen en de mensheid gaat gillend en brandend ten onder. Een complete overwinning voor de aliens, War of the Worlds stijl, alleen dan zonder de plottwist dat ze niet tegen onze bacteriën kunnen.

2 De aliens vinden ons wel handig voor klusjes waar zij geen zin in hebben, en maken van heel het menselijk ras PU.nl-stagiairs, oftewel slaven. Dit Half-Life 2-scenario is het minst fijn voor luie mensen als ik.

3 De Halo-theorie. Ruimtewezens zijn religieuze dwazen en zien ons als ketters die uitgeroeid moeten worden. Gelukkig is het inmiddels het jaar 2525 en kunnen we flink weerstand bieden tegen de krank-im-kopf kerkgangers. Nadeel is dan wel weer dat de strijd tientallen jaren duurt.

4 De buitenaardse dreiging komt volkomen onverwacht, maar de mensheid ain't nothing to fuck with. We doen waar we het best in zijn: plegen autopsie op de dooie vijand, onderzoeken hun technologie, nemen hun beste shit over en slaan terug met een wrake. Dit is het XCOM-scenario waarin we



vertrouwen hebben in ons menselijk aanpassingsvermogen en onze kundigheid in het samenstellen van kontschoppende agentschappen. Kom maar op, alien tuig!

5 Ruimtewezens zijn agressieve, hoogontwikkelde wezens en komen massaal op onze aarde af... maar gelukkig zijn ze zó minuscuul dat we het niet eens merken als hun UFO tegen een stuk vliegenpapier tot stilstand komt. Jawel, de Centraal Beheer-theorie is veruit de minst bedreigende.

Precog

Hoewel scenario 3 natuurlijk ook garant staat voor de nodige sciencefiction awesomeness, biedt scenario 4 een schier oneindig aantal wetenschappelijk fictionele mogelijkheden. Het is Men In Black meets Deus Ex meets Robocop meets Starship Troopers meets zoveel vette games en films, dat het bijna explodeert van de opstapelende potentie.

Zie XCOM als hetgeen er gebeurt nadat The X-Files afgelopen is en men geconcludeerd heeft dat 'The truth'



Ik vind het maar verwarrend: vroeger heette de game X-COM en nu XCOM. Kunnen we die ouwe niet met terugwerkende kracht XkWAM noemen?



zijn van deze high scifi wapenrace zou je XCOM: Enemy Unknown een kans moeten geven. Maar er zijn nog veel, veel meer onontkoombare dijken van redenen.

Mindfood

Turn-based battles; het klinkt niet als een heel erg spannend concept dankzij het misbruik dat generaties aan JRPG's hier van gemaakt hebben, maar fuck, wat kan dit een relaxte vorm van gameplay zijn!
In XCOM zorgt het in ieder geval voor belachelijk spannende confrontaties, die je achterover hangend begint om uiteindelijk



SBS 6 is na het succes van Sterren Springen Op Zaterdag al bezig met de opvolger: Sterren Branden Op Maandag.



In z'n eigen zonnestelsel kende iedereen 'm als Alie-N.

zekerstefuckingweten 'out there' is. Sterker nog: 'The truth' is massaal mensen aan het uitroeien en is honderd keer meer ontwikkeld dan wij dat zijn.
Mulder en Scully... eh, jij dient een organisatie op te richten om de buitenaardse bedreiging te stoppen, de ganse mensheid te redden én de wetenschappelijke vooruitgang even 150 jaar de toekomst in te schoppen. Dan heb ik het over de ontwikkeling van kogels naar laser- en plasmawapentuig, van simpele straaljagers naar UFO-hybrides en zelfs van simpele voetsoldaten naar halve superhelden met lepelbuigende powers.
Alleen al om getuige te kunnen voorover leunend, tegen het scherm geplakt te eindigen, hopend dat je zorgvuldig bewapende, gecustomizede en gelevelde soldaten het er ook dit keer weer levend vanaf brengen. Elke keer als je met zoveel mogelijk tact je soldaten achter verschansingen plaatst, zit je tandenknarsend af te wachten welke alien je waar zult ontdekken. Eenmaal klaar met je zorgvuldige zetten, volgt er een moment van intense spanning als je afwacht in welke opening die fucking aliens je dit keer gaan naaien.
Soms zijn deze zogenaamde Battlescapes niets minder dan turn-based, squad-based potjes survival horror, compleet met onaangename verrassingen uit onverwachte hoeken. Gameplay die dankzij z'n beperkingen constant enerverend blijft en teamplay die je wel moet toepassen, willen je XCOM Operatives overleven.

GREAT CONSEQUENCES

Consequenties... Dit woord heeft zich ontwikkeld van iets raars dat je ouders wel eens lieten vallen als ze pissig waren nadat je 80% Stroh Rum had gedronken op een schoolkamp, naar een plechtige belofte die Peter Molyneux keer op keer maakte over zijn games - gevolgd door allerlei andere RPG-ontwikkelaars.
Maar Microprose, de makers van het oorspronkelijke X-COM, wisten als enige écht wat het woord betekende. En nu weet Firaxis het ook, want in XCOM: The 21st Century Edition neem je constant beslissingen die bepalen hoe de game zich ontwikkelt (en dan heb ik het niet over wat voor filmpje er op het einde te zien is). Of het nou de keuze is wat je wanneer gaat researchen, wat voor gedeelte van je basis je waar plaatst of welke soldaten je voor welke missie inzet; alles heeft invloed op welke technologie je gaat gebruiken, wat voor beloningen je krijgt en hoe snel je de game uitspeelt... of hoe snel de full-out paniek op de wereld uitbreekt en je faalt. Dat zijn consequenties voor je!

"Serieus strategisch, verrassend spannend, constant belonend en fucking fascinerend."



Raadseltje: Een politieagent ziet een taxichauffeur een straat ingaan die verboden is om in te rijden. Hij houdt 'm echter niet aan. Waarom? *De taxichauffeur was lopend.*



Contraterrene

XCOM is al het briljante, wereldschokkende van het origineel, maar dan aan elkaar geplakt met filmische momenten, soepeler gemaakt door snellere, intuïtievere gameplay, het weghalen van een aantal onnodige elementen en het feit dat het geheel ietsjes meer lineair is geworden.
Van alle scenario's die ik in mijn hoofd had voor wat men met X-COM had kunnen doen, is dit veruit de meest prettige. Het geeft weer vertrouwen in ons menselijk aanpassingsvermogen. ⊙

SCORE 94

XCOM is een serieus strategische, verrassend spannende, constant belonende en fucking fascinerende game, inclusief de vetste scifi ideeën sinds Mass Effect en Halo. De game zal geen schoonheidsprijzen winnen, maar scoort op elk ander vlak als Seven of Nine op een Trekkie conventie.

WOUTER



Twintig uur over één playthrough, maar alleen iemand die nieuwsgierigheid als emotie niet kent, houdt het bij één.

40 UREN

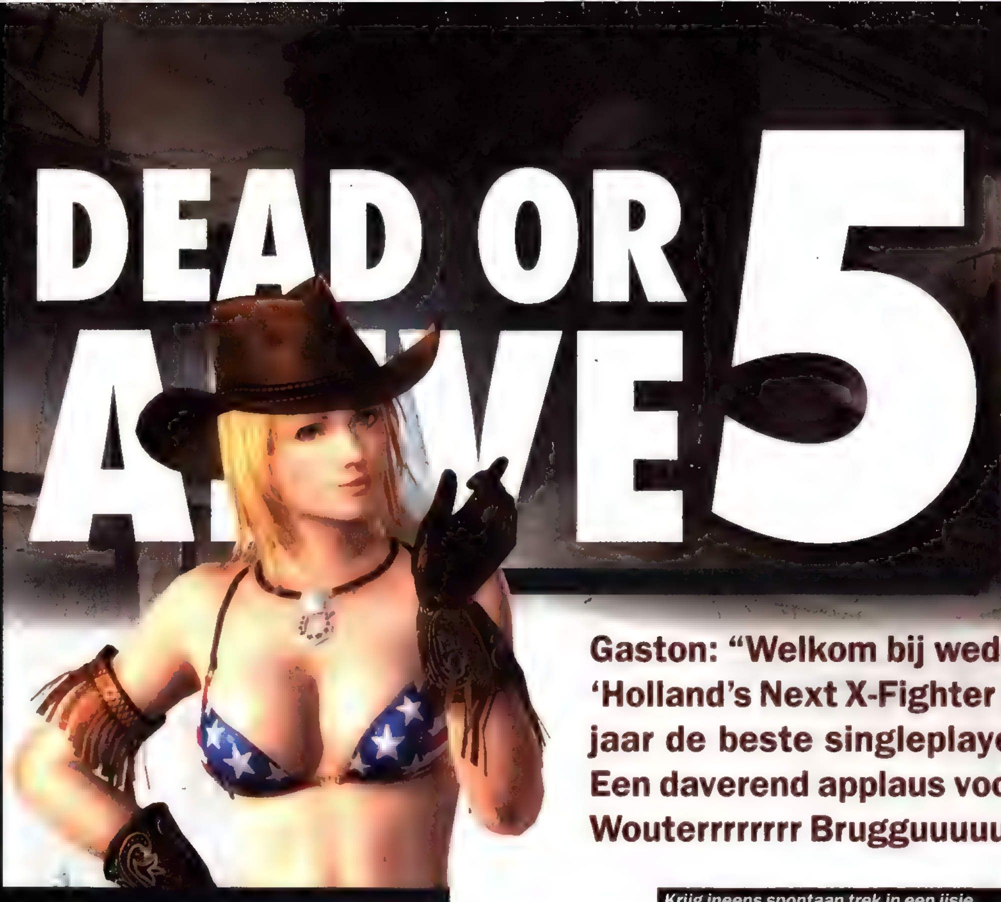
18

BASICS

TURN BASED STRATEGYGAME
FIRAXIS / 2K GAMES
1 SPELER / 2 SPELERS ONLINE
OUT NOW


TRITTON
THE UNFAIR ADVANTAGE
HALO4 WARHEAD
7.1 WIRELESS SURROUND HEADSET
· ONAFHANKELIJKE GAME- & VOLUMESCHAKELAARS
· SUPERIEURE GELUIDSKWALITEIT
· PRECISIE GEBALANCEERDE SPEAKERS
XBOX 360
€289,99
HALO4 TRIGGER
STEREO HEADSET
· ONAFHANKELIJKE GAME- & VOLUMESCHAKELAARS
· SUPERIEURE GELUIDSKWALITEIT
· PRECISIE GEBALANCEERDE SPEAKERS
XBOX 360
€49,99
Kunai
STEREO HEADSET
· ONAFHANKELIJKE GAME- & VOLUMESCHAKELAARS
· GEOPTIMALISEERD VOOR PS VITA, PS3 & WII U
· VERKRIJGBAAR IN ROOD, ZWART & WIT
· VERWIJDERBARE MICROFOON
PS VITA / PS3 / WII U
€59,99
PRO+
TRUE 5.1 SURROUND HEADSET
· VERWIJDERBARE MICROFOON
· DOLBY 5.1 SURROUND SOUND
· ERGONOMISCH ONTWORPEN
· SELECTEERBARE EQ-INSTELLINGEN
· VOICE MONITORING
PS3 / XBOX 360 / PC / MAC
€189,99
720+
7.1 SURROUND HEADSET
· VERWIJDERBARE MICROFOON
· DOLBY 7.1 SURROUND SOUND
· ERGONOMISCH ONTWORPEN
· SELECTEERBARE EQ-INSTELLINGEN
· VOICE MONITORING
PS3 / XBOX 360 / PC / MAC
€159,99
O.A. VERKRIJGBAAR BIJ:
SATURN
bol.com
MediaMarkt
wehkamp.nl
GAME MANIA
NEDGAME

DEAD OR ALIVE 5





Ik ken de namen van al die dames niet, maar dit zal wel Anna Conda zijn...

Gaston: "Welkom bij wederom een spetterende editie van 'Holland's Next X-Fighter Idol Got Talent'! Wie mag zich dit jaar de beste singleplayer fighter van het jaar noemen? Een daverend applaus voor uw gastheer: Wouterrrrrrr Brugguuuuuuuhhhh!!"

Daverend applaus
Wouter: "Dank u! Dank u! Och, ik ben het niet waard!"
Applaus zakt heel snel weg
Wouter: "Dames en heren, wat wás het een bewogen jaar, niet-waar? Wat een fightinggames zijn er uitgekomen, wat een hoop kanshebbers op de titel 'Beste singleplayer fighter van 2012'.
Publiek roept 'jaaah'
Wouter: "Voordat we beginnen, laten we even terugblikken op de zinderende show van vorig jaar."
Filmpje start met beelden van een zinderende show
Voice-over: "De jury was unaniem over de winnaar van 2011 en ook het publiek stemde met een overweldigende meerderheid op Mortal Kombat. Met een extreem uitgebreide Story mode, de weergaloze Challenge Tower en een legio aan unlockables, bood de negende MK veruit het meeste waar voor het geld van de eenzame gamer."
Plichtmatig applaus
Wouter: "En dan, het moment waar jullie allemaal op hebben zitten wachten: de genomineerden van 2012!"
Daverend applaus, meerdere mensen vallen flauw
Filmpje start
Voice-over: "De genomineerden van Holland's Next X-Fighter Idol Got Talent zijn: Tekken Tag Tournament 2, Dead or Alive 5 en Street Fighter X Tekken."
Het publiek schreeuwt en slaat elkaars schedels in
Wouter: "Ja, mensen, we hebben meteen al interessante ontwikkelingen wegens het feit dat SoulCalibur V niet eens genominéérd is!"
Publiek krijgt een rolberoerte
Wouter: "Nadat de serie won in 2008, 2005 , 2003 en in 1999 zelfs de reden was voor het ontstáán van deze show, is SoulCalibur V de grootste teleurstelling voor singleplayer knokfanaten sinds Street Fighter IV."
Wouter pinkt een traantje weg
Wouter: "Maar gelukkig, lieve digiknokkers over de hele wereld: we hebben een waardige opvolger in de vorm van de OVERduidelijke winnaar van 2012!!!!"



Krijg ineens spontaan trek in een ijsje. Ik denk aan twee bolletjes of een split.

Filmpje van zwabberende tieten en epic battles
Voice-over: "DEAD OR ALIVE 5."
Publiek barst in gelukzalig janken uit
Voice-over: "Met een minimum aan rumoer, op een aantal plichtmatige berichtjes over de borstomvang van de characters na, slóóp DOA 5 dit jaar de winkels in. Maar de wereld werd aangenaam verrast door een ouderwets onnavolgbare, zeer robuuste Story mode die eveneens dient als boeiende tutorial."
Een gast in het publiek schreeuwt 'WOOtWOOt'
Voice-over: "Daarnaast biedt Dead or Alive 5 een gezond aantal unlockable kostuums, Time Attack en Arcade in zowel Solo- als Tag-versies plus ZEVEN verschillende moeilijkheidsgraden en zoveel titels en Missions om te behalen dat de houdbaarheid bijna oneindig is. Ondanks de concurrentie van Fightlab aan de kant van Tekken Tag Tournament 2, is DOA 5 de ultieme game voor de eenzame leunstoelninja."
Het publiek rent naar de winkels



"De ultieme game voor de eenzame leunstoelninja."

weetje · weetje
DOA ziet er weer belachelijk goed uit en het nieuwste, grafische trucje van Team Ninja is dit keer 'realistisch zweet'. Jawel! Opvallend is dat het geluid dan weer vrij ruk is, maar dat terzijde...

weetje · weetje
Er zijn twee nieuwe characters in DOA 5: Rig en Mila, allebei inspelend op de actualiteit. De chick Mila is daarom een MMA-vechtster en de gast Rig een stoere, kale, generieke gast (die overigens wel zwaar pwnt met z'n taekwondo, ongeveer zoals Hwoarang uit Tekken).



SCORE 81

Hoewel Dead or Alive 5 een veilig vervolg is dat weinig meer biedt dan deel 4, heeft het één groot voordeel: het vergeet de singleplayer-minded knokker niet. Want hoewel online awesome is, moeten we niet vergeten dat sommige gasten gewoon af en toe even snel een A.I.'tje willen rammen.

WOUTER



Als je alles offline wil unlocken, TIENtallen uren. Online komt daar vast nog wel wat bij, als dat je ding is.

40+ UREN

16

BASICS
FIGHTER
TEAM NINJA / TECMO KOEI
1-4 SPELERS / 1-16 ONLINE
OUT NOW



"IT'S PALM-SLICKING SUSPENSE, FOLLOWED - IN THE FLICKER OF A BROKEN LIGHT - BY BREATHLESS ACTION"
EUROGAMER
interactive advert
CONTINUE THE STORY...DOWNLOAD THE BLIPPAR APP TO BRING THE RESIDENT EVIL WORLD TO LIFE.
18
facebook.com/residentevil
YouTube
youtube.com/residentevil
#RE6
XBOX 360


AS OUR HIDING PLACES DIMINISHED
WE TURNED TO HOPE
BUT SHE HAD FLED
PRE ORDER NOW FOR Xbox 360®
HOPE
02.10.2012
WWW.NOHOPELEFT.COM
XBOX 360
RESIDENT EVIL
18
CAPCOM
CAPCOM
XBOX LIVE
Jump in.

INAZUMA
ELEVEN STRIKERS



FIFA versus PES, Jurjen hoort de discussies al jaren aan, maar [illegible] zich er nog nooit in gemengd. Tot dit moment. Want [illegible] Inazuma Eleven Strikers veel interessanter [illegible]

Altijd leuk, een spel opstarten waar je nog niet zoveel van weet. Meteen een scherm vol opties. Waar zullen we eens mee beginnen?
Ik begin met Exhibition. Een voetbalwedstrijd. Dat is tenslotte waar de anime-, manga- en gameserie Inazuma om draait: voetbal. Elk jaar lullen JJ en Maarten over welk voetbalspel beter is: FIFA of PES. In plaats van al dat domme gelul zouden ze beter eens Inazuma Strikers kunnen spelen. Want al na het eerste potje is het mij duidelijk: dit is veel interessanter dan al die zogenaamd 'realistische' voetbalshit.



weetje • weetje
In Japan is ook al een Inazuma-game voor de 3DS verschenen. Deze wordt in 2013 in Europa verwacht.

Water en vuur

Ik ren op het doel af, schud met de afstandsbediening om een verdediger met een wervelwind te passeren, en hou vervolgens de B-knop ingedrukt om een superschot op te laden. In de buurt van de goal laat ik los. Een animatie toont hoe mijn spits de bal met de kracht van een vuurdraak lanceert. Helaas activeert de keeper een muur van water om de bal te stoppen. Water is namelijk sterker dan vuur. Door de snelle wisselingen tussen doorlopende actie en uitbundig geanimeerde supermoves, doet het voetballen van Inazuma denken aan het vechten in een Dragon Ball Z-spel.
Los van al die supermoves zijn er overigens ook wel kleinere trucjes en normale doelpunten mogelijk in dit voetbalspel, wat buiten de supermoves om zo ongeveer als FIFA wordt bestuurd.



Als deze gast een muurtje opstelde, ging er écht geen bal meer in.

RPG-elementen

Na een potje of tien tegen de computer meen ik de strategische voetbalgevechten wel een beetje in de vingers te hebben, en wil ik aan de verhalende RPG-stand beginnen. Alleen: die is er niet. Tot nu toe zijn er twee Inazuma-spellen in Nederland verschenen, beide voor de Nintendo DS. En in beide beleef je een uitgebreid, Pokémon-achtig RPG-avontuur, waar de voetbalmatches een onderdeel van zijn. Maar in dit Wii-debuut van Inazuma ontbreekt dus zoiets. In plaats daarvan kun je in de Career-stand door het spelen van wedstrijden en (lullige) minigames ervaringspunten verdienen om spelers te verbeteren en nieuwe spelers te kopen. Je kunt spelenderwijs ook de band tussen bepaalde spelers versterken voor toegang tot co-op moves, verreweg de krachtigste acties in het spel.
Er zijn dus wel wat RPG-elementen om je langer bezig te houden, maar van een werkelijke RPG is geen sprake.

> **"Het voetballen doet denken aan het vechten in een Dragon Ball Z-spel."**

Menselijke tegenstanders

Dan nog maar eens een paar potjes voetballen op de best mogelijke manier: tegen menselijke tegenstanders.
Helaas zijn JJ en Maarten na één blik op een met pinguïns gevuld scherm direct vertrokken ('we moeten, eh, nog even lets belangrijks doen'). Gelukkig zijn er op de [N]Gamer-redactie altijd wel wat ruimer denkende mensen voor een dergelijk fantasiespel te ronselen.
We spelen met een tegen een, twee tegen twee, vier tegen de computer, en proberen ook de ondersteunende acties die je in de rol van coach of trainer aan je team kunt geven.
Er wordt hartstochtelijk gevloekt en gelachen. Hier zou je de game eigenlijk voor moeten kopen, voor die multiplayer-mogelijkheden.
Toch gaan die uitgebreide animaties van supermoves en cheape doelpunten na zo'n twintig potjes ook wel vervelen. Twee potjes later gaat het gebrek aan diepgang en finesse irriteren.
Ik vind het lastig om toe te geven, maar misschien is FIFA of PES op de lange termijn toch wel leuker.



Deze ex-Feyenoorder deed zijn sieraden nooit af voor de wedstrijd.

Regie BlingBlinker



In Engelstalige landen is het niveau van het vrouwenvoetbal heel hoog. Zou dat komen omdat ze voetballers daar strijkers noemen?

SCORE 61

Het voetballen met supermoves is best leuk, voor een avond of twee.
Fans van de tekenfilmserie zullen blij zijn met de overdaad aan bekende gezichten, acties, shirts en vrijspeelbare bonussen. Jammer dat er geen verhalende RPG-stand is toegevoegd.

JURJEN



Om alles vrij te spelen ben je wel veertig uur bezig, de vraag is of je daar zin in hebt.

5-40 UREN

12

BASICS
VOETBAL / RPG
LEVEL-5 / NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

WRC 3





Ward werd op de Gamescom aangenaam verrast door World Rally Championship 3. Een rallygame die volgens hem wel eens het stokje over kan nemen van de met Amerikaanse over de topheid bevuilde Colin McRae/DiRT-serie. Maakt deze pure rallygame dat ook waar?

REVIEW

VITA | PC | PS3 | XBOX 360

Ik ben een racegamer die voor het pure rallyrijden gaat. Ik baalde dan ook als een stekker toen mijn favoriete Colin McRae-serie onder de naam DiRT verder ging met allerlei Amerikaanse toeters en bellen, en van dat verplichte Gymkhana-gedoe krijg ik al helemaal spontaan de racekak.

> **"Ik stop 'm heel wat liever in mijn console dan DiRT 3."**

Tot mijn vreugde is er daarom nog altijd de WRC-serie die met WRC 3 nieuw leven wordt ingeblazen. In WRC draait het tenminste nog steeds om dat ene ding waarvoor ik een rallygame wil spelen: rallyrijden! Zo simpel kan het leven zijn.

Rally roeleert

WRC 3 ademt rally. Je kan kiezen uit een campaign waarin je langzaam meer auto's en locaties vrijspeelt, of je gaat los in een quick race waarbij je de keuze hebt uit een enkele etappe of een heel kampioenschap, of je duikt de online multiplayer in.

In elke modus staat het rallyrijden centraal en het is allesbehalve een game waar je even doorheen blaast.

Om de etappes goed te volbrengen, dien je een nerveuze bak onder controle te houden en met volle concentratie over onbekende parcours te sjezen. Ideale lijnen uit je hoofd leren omdat je steeds weer hetzelfde circuit rijdt, is er niet bij. Het is zaak in een flow te raken en te anticiperen op wat je tegenkomt. Dat voelt fantastisch en komt helemaal tot zijn recht in WRC 3.

weetje • weetje

Je kan deze game ook met vier man op de bank tegen elkaar spelen. Dan rij je om de beurt en geef je de controller gewoon door. Geen splitscreen dus.

Er was echter ook iets vreemds aan deze game; WRC 3 is namelijk een beetje als een vrouw met een baard!

Vrouw met een baard

Je komt ze wel eens tegen, 's avonds bij het uitgaan bijvoorbeeld: van die mannen die verkleed zijn als vrouw. In eerste instantie trap je erin, maar je voelt gewoon dat er iets niet klopt. Pas als je heel goed kijkt, zie je dat het inderdaad een man is.

Dat zul je ook een beetje hebben met deze game, en dat heeft vooral te maken met de vormgeving. WRC 3 heeft in de menu's en laadschermen een intense visuele stijl, zoals je die bijvoorbeeld kent van een SEGA Rally of Uncharted. Hierdoor wordt het geheel iets te kleurrijk voor een racesim en nijgt het qua looks meer naar een arcaderacer. Een vluchtige blik op deze game is dan ook behoorlijk verneukeratief, want WRC 3 is veel serieuzer dan het er uitziet.



Het schijnt dat er heel veel kappers in de Alpen wonen. Heeft vast iets te maken met bergkammen en haarspeldbochten. En er waait nog wel eens een föhn...

Mooi is anders

Naast die wat vreemde keuze qua vormgeving, zijn de graphics nou ook niet bepaald om over naar huis te schrijven. Dingen als water, ondergrond en omgeving zien er ronduit middelmatig uit. En een dikke plons wanneer je door een plas water rijdt, hoef je ook niet te verwachten.

Verder stoorde ik me behoorlijk aan de lange laadtijden die het tempo er aardig uithalen. Het was zelfs zo erg dat ik standaard mijn iPad pakte om tijdens het wachten effe op het nieuwe PU.nl te surfen.

Ondanks die mindere graphics, arcade look en lange laadtijden, is WRC 3 wel een echte rallygame en een racer waar ik me moeiteloos een heel weekend mee vermaakt heb. Ik stop 'm in ieder geval heel wat liever in mijn console dan DiRT 3.



Mini rocks.



Dat scheelt niks. Ik zou dat nooit durven, hoor. Ik wil zo'n muur altijd minstens op 9 meter 15.

SCORE 74

WRC 3 is een lekkere rallygame, die helaas net niet goed genoeg is afgewerkt om een topgame te zijn die de grote massa aanspreekt. Mensen die al jaren wachten om eindelijk weer eens een échte rallygame te spelen, zullen hier echter blij van worden.

WARD



In een racegame kun je je altijd blijven verbeteren. Bedenk daarbij wel dat je in WRC 3 zeker vijf procent van je tijd aan het wachten bent.

30+ UREN

BASICS

RALLYGAME
MILESTONE / BIG BEN INTERACTIVE
1 - 4 SPELERS / ONLINE 16
OUT NOW

TREND WATCHER



GAYMES EN ZO... WHAT'S HOT AND WHAT'S NOT?

Hallooooo, heerlijke gamertjes! Dit is Alejandro del Joto en ik ben TrendWatcher! Normaliter spot ik trends op fashion-gebied, maar omdat gamertjes daar niet zoveel verstand van hebben (mijn gamende vriendje draagt kleren die al jaaaaren uit zijn, poeh!) hebben die begeerlijke heren van de PU mij gevraagd om mijn fonkelende oogjes te richten op de wereld van de games. Want, tja, niemand ziet zo goed wat trendy is als ik, hihi!



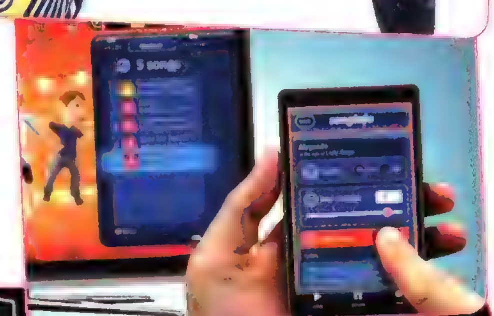
Meerdere schermen die smeken om je aandacht

Mijn favoriete spelcomputer was de GameCube, want die was zo schattig paars! Ik had er ook een roze Game Boy Advance bij, en met die twee apparaatjes speelde ik af en toe Pac-Man Vs. met wat vrindjes.

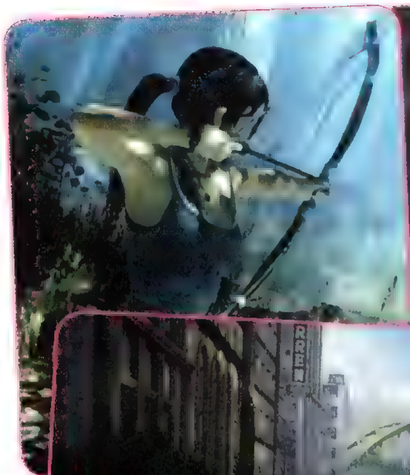
Grappig genoeg heeft Nintendo nu met de Wii U een hele console om dit idee heen gebouwd, want met die iPad-achtige GamePad kun je nu dus extra informatie zien op je tweede scherm, én je kunt het spel van je tv 'afhalen' en het verder spelen op de GamePad!

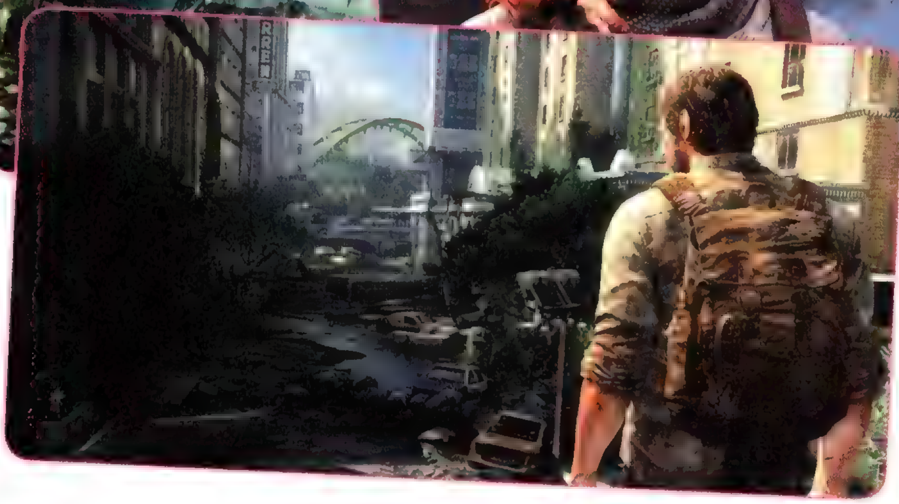
Nou, dit is dus heeeelemaal in, want Sony wil hetzelfde doen met de PS3 en de PS Vita. Zo kun je straks PlayStation All-Star Battle op je PS3 spelen, om vervolgens met dezelfde save file door te spelen op je PS Vita wanneer je partner de tv nodig heeft om RTL Boulevard te kijken.

Ook Microsoft wil dat je een tweede scherm gebruikt tijdens je spelletjes, want met hun SmartGlass software kun je straks een smartphone of tablet gebruiken als een venster waarmee je extra informatie over je game of film kunt zien. Handig, want dan kan ik tijdens het kijken van een film gemakkelijk zien hoe die schattige acteur ook alweer heet, hihi! Magnifico!







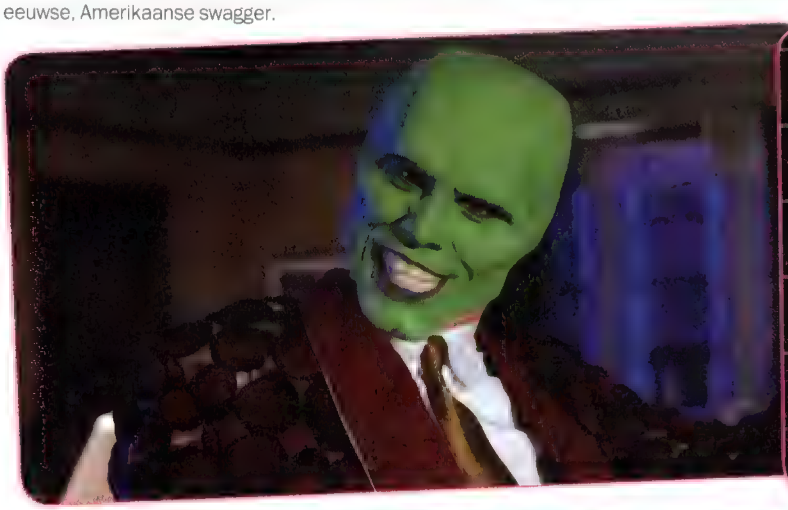


Iedereen een kloon van de derde persoon

First-person shooters, ik ben er nooit zo'n fan van geweest. Door het perspectief kon je jezelf nooit zien, wat toch wel zonde is als je avatar een stoere, knappe, ruwe hombre is!
Wat dat betreft heb ik mazzel, want grootse third-person shooters zijn de nieuwe first-person shooters! Kijk maar naar Star Wars 1313, The Last of Us, Gears of War: Judgment, Tomb Raider (Lara, liefje, die nieuwe look is overigens geweeeeldig!), Resident Evil 6 en Lost Planet 3! Allemaal third-person schietspelletjes met grote set-pieces. Ze hebben zelfs bijna allemaal een cover-systeem, hihi!
Nou snap ik ook wel waarom, hoor. Uncharted is namelijk een groot succes, vooral omdat het grote set-pieces wist te combineren met goede pief-paf-poef-actie. (En omdat je continu het fijne kontje kon zien van Nathan Drake, de meest begeerde mannelijke single in gaming, hallooooo!)
Bovendien heb je in de derde persoon ook veel meer overzicht op de actie én veel meer bewegingsvrijheid dan in de eerste persoon, wat nodig is bij grote, explosieve set-pieces. Dus deze trend is eigenlijk best logisch.
Van originaliteit is echter niet veel sprake meer, en dat is wel een beetje lástima. Vooral omdat zelfs delen van het originele Watch Dogs gespeeld kunnen worden als een third-person cover-based shooter, madre de Dios!

Bedek je neus en je bent mysterieus!

Net zoals bij el mundo de la moda, draait het dit jaar ook in de wereld van de games om mysterie. Mysterie is onvoorspelbaar, sexy, delicioso. En wat is er mysterieuzer dan een stoer masker?
Mijn complimenten gaan naar Corvo Atano van Dishonored, die met zijn originele masker een duister randje weet te geven aan de haute couture binnen de games. Een poco steampunk, een poco schedel... Wat een geweldige, stoere sinergia van stijlen. Ook Connor Kenway uit Assassin's Creed III krijgt dikke besos voor de praaaachtige manier waarop hij het bekende witte asesino outfit heeft weten te verfraaien met wat 18e eeuwse, Amerikaanse swagger.
De opvallende blanco maskers van de Psychos komen dit seizoen echter ook weer helemaal terug, dankzij Borderlands 2. Heel opvallend, en toch misterioso. In combinatie met de afgetrainde, blote bovenlichamen en de stoere tattoos, hebben die Psychos een look om van te watertanden!
Ook de donkere strijders Batman en Ryu Hayabusa laten zich later dit jaar van hun meest oscura kant zien. Batman in Arkham City: Armored Edition, en Ryu in Ninja Gaiden: Razor's Edge en Dead or Alive 5. Wel krijgen ze strafpunten voor het feit dat ze nooit iets nieuws doen met hun maskers. Een beetje innovación estético is nodig, señores!
Ook Master Chief krijgt een dikke foei voor zijn helm; de nieuwe Halo wordt immers alweer zijn vierde aventura! Saaaai! Chiefje, bubba, laat die koperkleurige visor zitten, en neem er eentje van chroom. Past perfect bij je pragmatische personalidad!


De vele gezichten van Juan Meijroos?




102 FM
1 2 3 4 5
RADIO 538
102 FM
1 2 3 4 5
RADIO 538
ARE YOU IN?
538
CHECK 538.NL

WORLD OF WARCRAFT MISTS OF PANDARIA





90 REDENEN VOOR EEN 90

Direct nadat Mists of Pandaria live ging, heeft Maarten als een dolle zijn personage naar level 90 geleveld. Vlak voordat hij aan het infuus moest, kregen we nog een kladje met wat aantekeningen, en murmelde hij iets over 90 redenen voor een 90...

1 Panda's zijn geen uitstervende diersoort meer. Op 25 september zijn er tien miljoen aangemaakt.
2 Gegarandeerd honderd uur gameplay. Kan ook tienduizend zijn.
3 Weinig bekende WoW lore en daarom focus op verkenning en nieuwe verhalen met nieuwe hoofdpersonen.
4 World bosses, out in the open. Zoek maar een groepje en ga maar aan de slag terwijl de Horde of Alliance de zaak komt verstoren.
5 Zeven scenario's zijn een alternatief voor Group Quests.
6 Nieuw: Challenge modes waarin je zo snel mogelijk een dungeon voltooit en daarvoor een medaille verdient.
7 Hier zijn leaderboards voor zodat je je tijden kunt vergelijken met je vrienden.
8 Ook krijg je hier speciale rewards voor zoals replica's van oude armor sets!
9 Er zijn twee nieuwe battlegrounds!
10 De Monk-klasse geeft de gameplay een opfrisser. Alsof je door de wasstraat gaat.
11 Nieuwe, overzichtelijke talenten!
12 Uitdagende en geavanceerde boss encounters. De draken van Skyrim zijn schattige hagedisjes vergeleken met deze gedrochten.
13 De mooiste gebieden ooit. Zet alles op max en geniet.
14 Daily quests die deel uitmaken van het verhaal.
15 Nieuwe spells en spelleffecten maken de boel als nieuw.
16 PC én Mac!
17 Verbazingwekkende quests die nieuwe gameplay introduceren. Dit is de reden dat je denkt: 'shit, de zon komt alweer op'.
18 Drie nieuwe raid instances.
19 En een stapel dungeons!
20 Hunters kunnen nu ook van dichtbij met pijl en boog schieten.
21 Coole hunters zitten nog steeds in de game.
22 Account wide achievements.
23 Mounts zijn ook account wide.
24 Companion pets ook!
25 Scarlet Monastery als heroic dungeon!
26 Bergen nieuwe vijanden!
27 Een geïntegreerde Pokémon minigame.





28 Pandaren kunnen zowel Horde als Alliance kiezen!
29 We rekenen af met Garosh Hellscream, de voormalig dictator van de Horde.
30 AoE looting. <3
31 De oorlog tussen Alliance en Horde aangescherpt.
32 Trollen schoppen weer kont. Ze zijn hondslelijk en praten alsof ze een hectare wiet hebben opgerookt.
33 Stampvol nerdy verwijzingen naar games, films, boeken en bekende personen.
34 Mankrik's Wife, Barrens chat, more DoTs!, Leeroy Jenkins; WoW heeft een eigen subcultuur.
35 Betalen voor een oneindig goede support van het Blizzard team.
36 Het draait ook nog soepel als een tiet als je geen NASA PC hebt.
37 Een prachtig nieuw begingebied voor de Pandaren op een drijvende schildpad. Wat roken ze bij Blizzard?

"De mooiste en leukste uitbreiding tot nu toe."

38 Geïmplementeerde versie van Farmville, maar dan leuk.
39 Level 90!
40 Nieuwe Arena!
41 Voor 13 euro per maand heb je geen andere games meer nodig.
42 Er is een reden dat je dertig stierenballen aan het verzamelen bent. WoW zit vol kleine en grote verhalen, dus lees die questteksten.
43 Welke game speel je al acht jaar?
44 Het gevoel dat je krijgt als je eindelijk die Heroic Raidboss gedood hebt. Alsof je een wereldrecord loopt op de marathon.
45 Kosteloos ingame zakendoen op je smartphone.
46 Sfeermuziek om verliefd op te worden.
47 Er zitten panda's in de game! PANDA'S!
48 Chen Stormstout is een bierdrinkende, ietwat domme panda. Domme panda's zijn net als niezende panda's: episch!

De overige 42 redenen lees je op pu.nl/wow



SCORE 90

Deze uitbreiding is de mooiste en leukste tot nu toe. Het is bizar om te zien dat een game van acht jaar oud zich nog zo blijft ontwikkelen en tot dit huzarenstukje kan leiden!

MAARTEN



Dit spel speel je tot je uitdrogingsverschijnselen krijgt en er een infuus aan te pas moet komen.

100+ UREN

BASICS

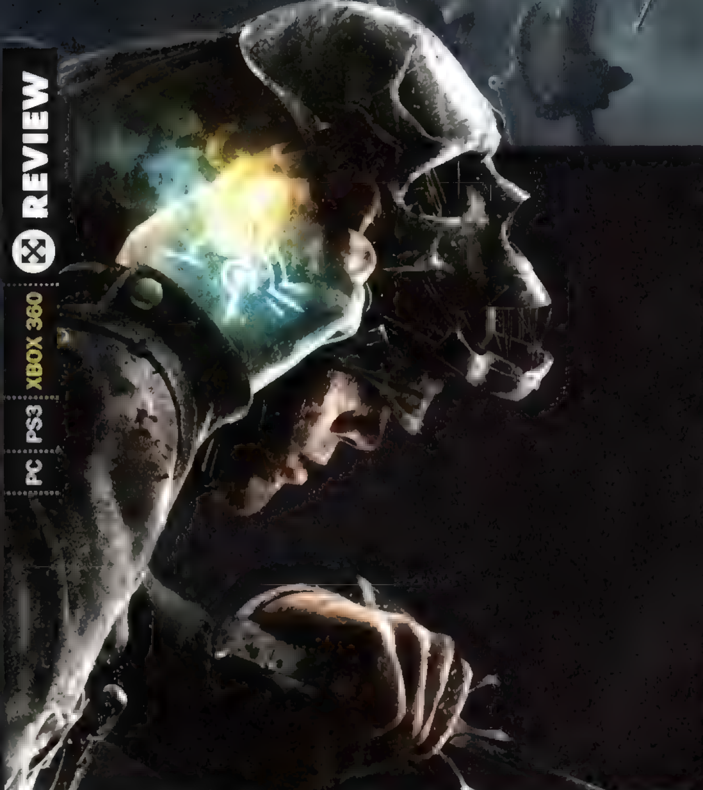
MMORPG
BLIZZARD
ONEINDIG AANTAL SPELERS
OUT NOW



DISHONORED

GOLD AWARD

REVIEW — PC | PS3 | XBOX 360



Tussen alle sequels en reboots, schuift Bethesda als enige uitgever een compleet nieuwe IP als potentiële najaarstopper naar voren. En laat dat potentiële maar weg, want wat Jan betreft is Dishonored dé game van het jaar 2012!

Een prima ontwikkeling in games is dat je als speler steeds meer keuzemogelijkheden krijgt aangeboden. Mits op een goede manier uitgewerkt geeft het de spelervaring veel meer diepgang.

Ook Dishonored zit barstensvol keuzes. Als Assassin met bovennatuurlijke krachten, kies je voortdurend welke krachten je uitbouwt. Al spelend vind je magische Runes waarmee je supernatural powers kiest, zoals vijanden in het donker kunnen spotten of dingen kunnen zien vanuit het gezichtsveld van je vijanden.

Die laatste vaardigheid kost maar één Rune, maar Possession, het bezit nemen van dieren zoals ratten en vissen, kost er drie. En wil je tijdelijk in de huid kunnen kruipen van mensen (zodat je bijvoorbeeld als guard langs een zwaarbewaakte grenspost kan wandelen) dan moet je wel acht Runes neertellen.

Kiezen om de ene power uit te bouwen, betekent dat je andere krachten nooit tot maximaal niveau kunt upgraden. En wat doe je met alle munten die je tijdens je missies verzamelt? Koop je sleeping darts of explosieve pijlen? Koop je extra kogels of laat je voor veel geld je kruisboog upgraden zodat deze preciezer richt? Keuzes te over dus.



Dishonored speelt in een van de meest depressieve omgevingen die ik ooit gezien heb. Zelfs de olie wordt er niet gewonnen met Jaknikkers maar met Neeschudders

Schipper mag ik overvaren?

Iedere keer als je op het punt staat een missie in Dishonored af te sluiten, stelt de game je een vraag. Wil je daadwerkelijk verder gaan of nog even blijven rondneuzen?

In het eerste geval stap je in het bootje van schipper Samuel die je terugbrengt naar een kroeg aan het water. Daar schuilen de loyalisten die zich tegen het keiharde bewind van Lord Regent hebben gekeerd. De Lord en zijn



VERSCHILLENDE EINDEN

Of je nu stealthy of actievoller speelt, je moet er rekening mee houden dat ook de hoeveelheid slachtoffers die je maakt, impact op de game heeft. Immers, hoe meer doden, hoe meer lijken waar ratten zich op storten, waardoor de pest zich alleen nog maar zal uitbreiden.

Help je burgers of ga je slechts voor eigen gewin, doe je veel of weinig sidequests... alles heeft invloed op het verloop van het spel, de entry points van volgende missies en het einde van de game. Er zijn namelijk verschillende einden. Het voert te ver om van BioWare-achtige taferelen te spreken, maar een flinke scheut Fable is in Dishonored zeker aanwezig.



weetje weetje

Tip: als je Sokolov moet ondervragen, kies dan voor de ratten-martelmethode. Het is beter voor je Chaos gehalte en je wordt getrakteerd op een grappige scène met voyeur Piero.

handlangers hebben de Keizerin vermoord en jij, haar persoonlijke bodyguard, hebt dat niet kunnen voorkomen. En niet alleen werd de Keizerin voor je ogen afgeslacht ook haar dochter Emily werd ontvoerd.
Om het allemaal nog vrolijker te maken, is de stad (Dunwall) in de greep van corrupte edelen en heerst er de pest. Inderdaad, de zaken staan er slecht voor bij de start van Dishonored.
Maar, zoals gezegd, kun je er ook voor kiezen niet in het bootje van Samuel te stappen en nog even rond te neuzen in dat deel van de stad waar je missie zich afspeelde. Er zijn namelijk altijd secundaire opdrachten, secret stashes, verborgen kamertjes, Runes of Bone Charms te vinden. Laatstgenoemde geluksbotjes geven je kleine voordeeltjes, zoals minder schade als je van heel hoog naar beneden springt, of meer oog voor munten en waardevolle voorwerpen. Hoe meer je er vindt, hoe meer je kunt wisselen tussen de verschillende vaardigheden die ze opleveren. Die keuze is opnieuw aan jou.

Aangenaam kiezen

Dat je als Corvo de vrijheid hebt om stealthy, meer actiegeoriënteerd of een mix van die twee te spelen, wist ik van tevoren. Dat je binnen de locatie waar je target zich bevindt altijd meerdere routes en mogelijkheden hebt om je slachtoffer te benaderen en vervolgens om te brengen, wist ik eveneens. Maar dat je ook al vóórdat je aan je eigenlijke missie begint verschillende alternatieven krijgt aangereikt, was nieuw voor me. Laat ik dit toelichten.
SPOILER ALERT In een van de missies moet je een mannelijke tweeling ombrengen die zich ophoudt in een luxe hoerenkast. Hoe je dat doet, is helemaal aan jou en je hebt alleen al tientallen manieren om bij die twee in de buurt te komen.
Je kunt er echter ook voor kiezen om, elders in de stad, eerst wat klusjes te doen voor een bendeleider die drank en elixers brouwt. Dat is behoorlijk tijdrovend maar levert je altijd wat op. Wanneer je er voor kiest om met de boef in zee te gaan, ontvoert hij de tweeling voor je en zet ze als slaven te werk in een mijn. Betekent wel dat je in diezelfde hoerenkast op zoek moet naar een kunsthandelaar (die er een voorkeur voor bizarre SM op nahoudt) om achter de combinatie van zijn kluis te komen.
Keuzes, keuzes, keuzes...

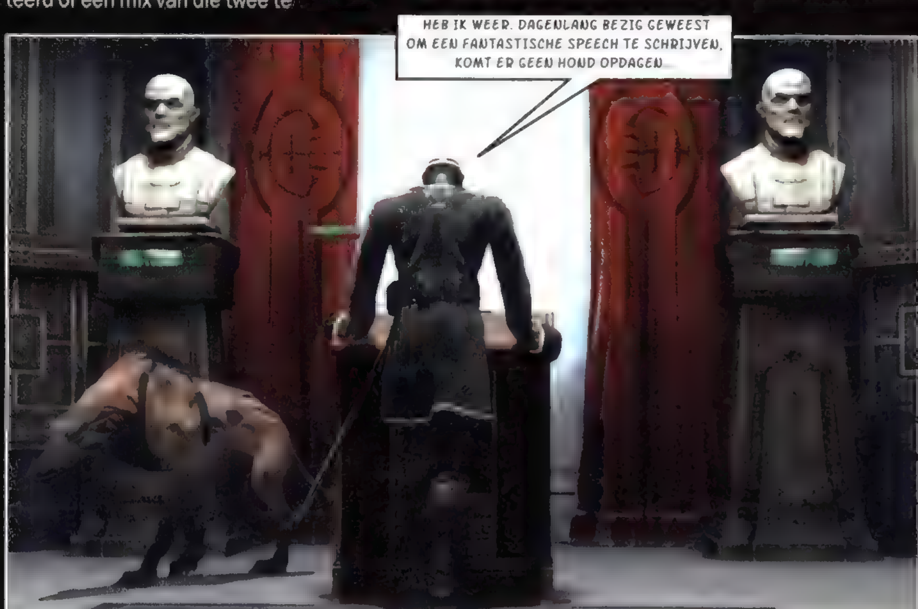
Opslokken

Voor diegene die het nog niet doorhadden... de enige nieuwe IP van dit najaar heeft mijn hart gestolen. Het spel wordt per missie beter en als speler word je ook steeds beter. De opbouw van Dishonored is dan ook subliem.
Is er dan niets aan te merken op Dishonored? Jawel: technisch is Dishonored niet de mooiste game. Ik heb 't dan niet over de grafische stijl want die vind ik juist erg cool. Ik doel op zaken als wazige texturen en kartelrandjes hier en daar. Toch, graphics whore die ik ben: het maakte me in deze game geen reet uit. Binnen mum van tijd was ik een met het universum, een met Corvo, begon ik Dunwall steeds beter te kennen en slokte Dishonored me helemaal op. Iedereen die series als BioShock, Deus Ex en Thief een warm hart toedraagt, is aan zichzelf verplicht deze game in huis te halen. Maar eigenlijk wil ik iedereen die kan genieten van een unieke wereld met een grimmige steampunk setting, aanraden heerlijk los te gaan als stoere Assassin in Dishonored.
Het mag duidelijk zijn; Codename 47, Ezio en Connor hebben er een dijk van een collega bij.

> **"Mijn game van het jaar. Wauw."**











UITRUSTING

Wie als een dwaas door Dishonored rusht, mist veel van het verhaal, veel van de personages, veel extra loot en vooral blue prints. Deze blauwdrukken, die je her en der door de levels vindt, breiden je toch al imposante uitrusting uit met nog meer coole skills.
Piero is de uitvinder van de Loyalisten (een soort Q uit James Bond) die van alles en nog wat voor je kan maken. Zo kan hij de zoomlens van je masker verbeteren of je laarzen 'stil maken' zodat niemand je hoort rennen.

SCORE 95

Ik had na eerdere speelsessies al heel veel verwacht van Dishonored, maar zelfs die hoge verwachtingen zijn nog overtroffen. Ik durf te stellen dat Arkane Studios mijn game van het jaar heeft afgeleverd. Wauw.

JAN



Als je haast hebt, kun je de game in een uurtje of dertien uitspelen. Speel je stealthy en wil je alles zien, dan ben je het dubbele kwijt.

15/20 UREN

18

BASICS

STEALTH-ACTION
ARKANE STUDIOS / BETHESDA
1 SPELER
OUT NOW

WEER GEEN WERELDKAMPIOEN

WK PES 2012



Iedereen is het erover eens: Nederland deed het bar slecht op het afgelopen EK. De kersverse Nederlands kampioen PES 2012 mocht de eer gaan redden door een gooi te doen naar de wereldtitel met een potje virtueel voetbal. Maarten en Tjeerd volgden 'm naar Madrid.

Ik hou van vliegvelden. Er heerst altijd zo'n apart sfeertje en er lopen altijd debielen rond. Oma's met klotsende oksels die gestrest doen omdat ze een vlucht proberen te halen waarvan het boarden nog niet eens begonnen is, de geur van sletterige blondines die nog even een gratis portie parfum uit een tester spuiten bij Douglas en kuthippies die met blote poten ergens op een bankje gaan liggen met hun stinkende dreadlocks. Ja, er is altijd wat te beleven op een vliegveld.
Maar de belangrijkste reden dat ik van vliegvelden hou is toch dat het vrijwel altijd het beginstation is van een trip voor Power Unlimited. Dit keer meldde ik me met Tjeerd op Schiphol om naar de hoofdstad van Spanje te gaan!




In de fanshop van Real Madrid vroeg Maarten om een shirt van Messi. Hij werd door de bewaking onmiddellijk verwijderd.

Spaanse hippies

Ik heb het nooit helemaal kunnen verwerken, die nederlaag op 11 juli 2010. Er is misschien ook wel een verband tussen de alleenheerschappij van het Spaanse voetbal op eindtoernooien en mijn aversie tegen Spanje, maar zelfs vóór die desastreuze avond vond ik de taal al lelijk. Misschien heeft het er ook mee te maken dat niemand in het hele land Engels spreekt en Spaans gecombineerd met gebarentaal de enige manier is om te communiceren.
Omdat Tjeerd - a.k.a. de landverrader - een Spaanse vriendin heeft, probeerden we de taal toch te masteren, maar omdat we er ongeveer twee dagen over deden om probleemloos twee jus d' orange te bestellen zonder de barman onder te tuffen, hebben we maar besloten om onze ambities bij te stellen en te genieten van onze trip.



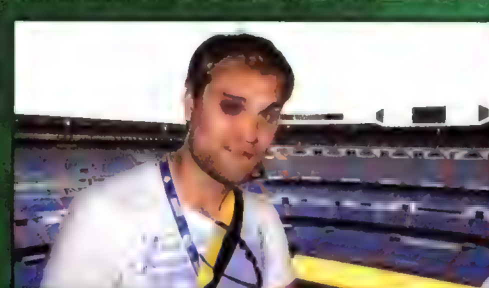
De spanning voor de wedstrijden was zo groot, dat er een enorme rij voor de toiletten ontstond.

PES 2012

Tjeerd heeft een leuke vriendin hoor, heus, maar we reisden toch vooral af naar Madrid omdat Wishal Changoer - a.k.a. DS - aan de wereldkampioenschappen PES 2012 mee mocht doen. Sinds de zinderende finale van het PES League NL event in Amsterdam, mag hij zich namelijk de trotse Nederlands kampioen PES 2012 noemen. In 2008 en 2010 was hij ook al op de wereldkampioenschappen aanwezig namens Nederland, dus hij wist wel hoe het balletje rolde.

Madrileense pracht

Voordat het evenement van start ging in het Santiago Bernabéu stadion, werden we getrakteerd op een


Het nachtje met z'n vriendin, had bij Tjeerd z'n sporen nagelaten.



prachtige tour door Madrid. Ik denk dat Tjeerd en ik nu meer weten van de stad dan de meeste inwoners zelf. Zo weet Tjeerd nu te vertellen dat de naam Madrid eigenlijk een verkeerde uitspraak is van al-Majrit, dat waterbron betekent. De Arabieren die het gebied duizend jaar geleden bezetten, noemden de plek zo omdat het piswatertje dat door Madrid stroomt de enige waterbron in de buurt is. Ook is Madrid op een heuveltje gebouwd zodat je de vijand aan zag komen. En het symbool van Madrid is een beer, want de vorsten vonden het leuk om op die beesten te jagen en ze door hun kop te schieten.
Voordat je het in de gaten hebt, ben je binnen een tijdsbestek van twee uur Spanje historicus.

Poulefase

Nog voordat de middag aangebroken was, mocht Wishal zijn eerste pot uit de poulefase gaan spelen in het stadion van Real Madrid. Een aparte situatie, want op één Argentijn na, speelde iedere deelnemer met Barcelona. Messi en Villa op de flanken is gewoon het beste dat je kunt hebben in PES 2012 en daarom heerste Barca in de thuisbasis van de Koninklijke.
De eerste pot won DS geflatteerd van een Italiaanse gast die zichzelf de nickname Cyborg had gegeven. Hij kon met 3-1 inpakken, maar dat kwam voornamelijk omdat hij ongeveer zes keer op de lat knalde.
De tweede poulewedstrijd werd met 0-1 verloren van Arauzio uit Costa Rica, maar de derde en laatste pot won DS van die Argentijnse gast die niet met Barca speelde, waardoor hij uiteindelijk tweede in de poule werd.
Een plek in de kwartfinale zat er dus in maar daarvoor moest DS het eerst nog opnemen tegen een van de favorieten: de Israëliër Strikel.

Spannend

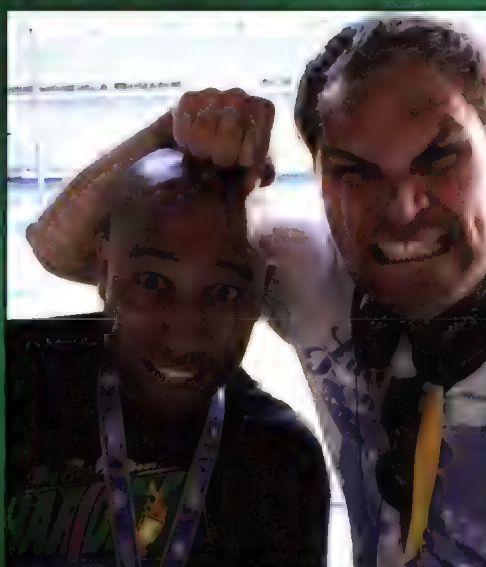
De wedstrijd tegen de Israëliër was super spannend. Al vrij snel maakte DS 1-0, maar in dezelfde minuut scoorde Strikel 1-1. Dit geintje werd nog een keer herhaald waardoor er een verlenging en drie hartverzakkingen aan te pas moesten komen.
DS kreeg een penalty, maar miste deze unieke kans. Penalties worden sowieso redelijk vaak gestopt op dit niveau. Even leek het op een penalty shootout aan te komen, maar twee minuten voor het einde van de wedstrijd frommelde de Israëliër toch nog een balletje achter Valdes. Een flinke domper voor de Nederlander. De Israëliër haalde uiteindelijk de finale, die hij nipt met 6-5 verloor van de Spaanse kampioen Pauu_24. Spanje roeleert dus ook het virtuele voetbal.

Messi nie?

Het moment dat volgde na de overwinning van de Spanjool was hilarisch. Covergirl Cristiano Ronaldo had twee wedstrijdshirts gesigneerd met een persoonlijke boodschap aan de winnaar en de verliezer van de finale. Israëliër ging uit z'n dak met deze troostprijs, maar Pauu_24 hoefde het shirt niet. De jongeman heeft Catalaans bloed en thuiskomen met een shirt van Ronnie, is natuurlijk een no-go. Deze eeuwige rivaliteit ligt nog gevoeliger dan Ajax-Feyenoord.



De Spaanse winnaar (rechts) kreeg een heel mooi... uuuh... ding én een gesigneerd shirt van Ronaldo, waar hij als fan van Barcelona zichtbaar vrolijk van werd.



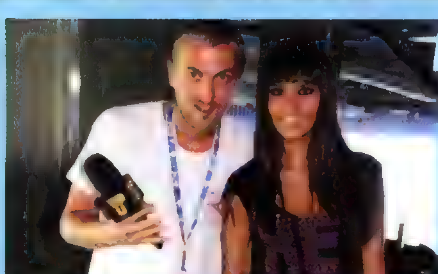
Tjeerd moest gewoon weten of ie afgaf...

Madrileense avond

Om de avond af te sluiten, werden de deelnemers en aanwezige pers door het stadion geloodst. We kregen hier van alles te zien, voor zover we dat in het half donker kónden zien dan. Hoe dan ook: we weten nu alles van de historie van de Spaanse hoofdstad én van de plaatselijke voetbalploeg! Ik wist bijvoorbeeld niet dat Huntelaar bij Real een bronzen schoen had gewonnen! Tjeerd ook niet.
Na een mooie avond stappen in Madrid, compleet met inktvis en tevergeefse pogingen een gesprek te voeren met een Spaanse, kwamen we terug in het vijfsterrenhotel Eurostars Madrid Tower waar toevalligerwijs ook de selectie van Barcelona aanwezig was omdat ze tegen Getafe moesten aantreden.

Vliegtuigen

Hoewel ik dus van vliegvelden hou, ontdekte ik op de terugweg dat ik eigenlijk een schijthekel heb aan vliegtuigen. Er heerst altijd zo'n apart sfeertje. Er gebeurt zoveel shit die nergens op slaat.
Grappig hoe ik bijvoorbeeld absoluut mijn telefoon uit moest zetten, terwijl ik mijn broodje Serranoham en bekertje Fanta van 13,50 wel gewoon mocht afrekenen met m'n creditcard op een mobiel pinapparaat.
En waarom de fuck mag ik geen oordopjes in tijdens het opstijgen? En waarom zijn er nog steeds debielen die gaan klappen bij een goede landing? Klap jij als de trein het station binnen rijdt? Klapt Ed als ik mijn tekst inlever?
En waarom moet die gast voor me altijd als een maniak zijn stoelleuning naar achter gooien als ik net mijn koffie heb ingeschonken! En waarom klinkt het Engels van een Spaanse stewardess nog steeds Spaans!? En waarom maken ze me wakker om te vragen of ik troep wil kopen?
Maar de belangrijkste reden dat ik een hekel aan vliegtuigen heb, is toch omdat ze me herinneren aan het feit dat een trip er weer op zit en we weer naar huis moeten. Want ook al was deze trip naar Spanje: het was een toppertje.
Volgend jaar zijn we er weer bij, en dan nemen we gewoon die beker mee naar huis!



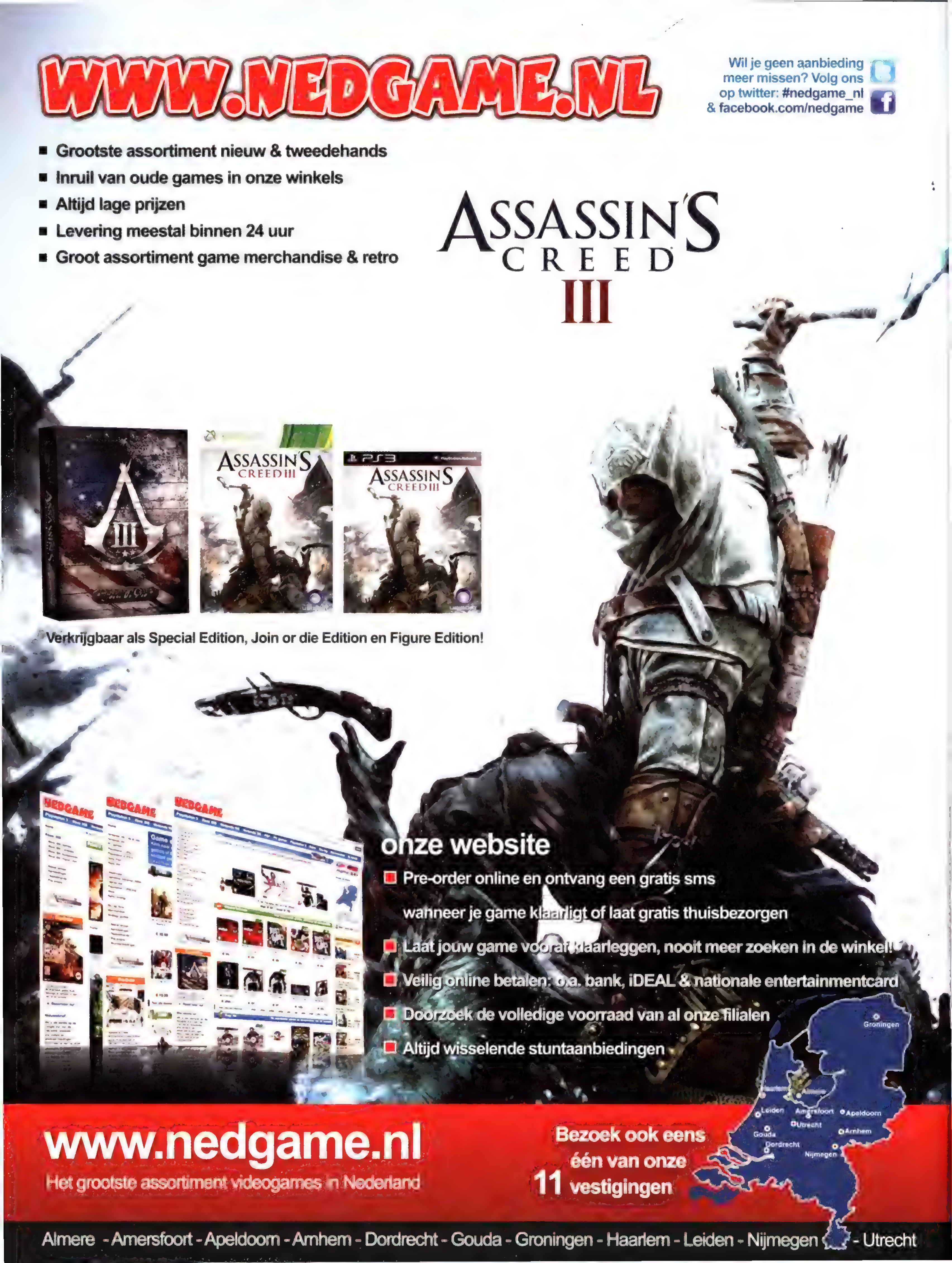
★ NU OP PU.NL:

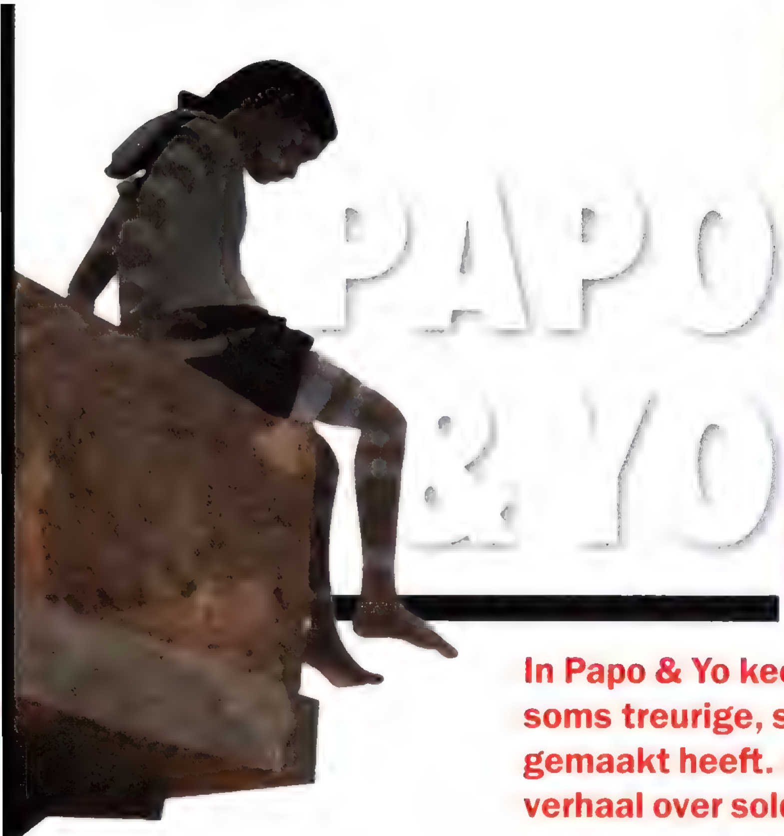
Tjeerd was overigens niet voor de grap mee. We hebben een episch filmpje gemaakt van de prachtstad die Madrid is, het toernooi van DS en een heleboel ander fraais...





De volgende keer laten we Nederland toch maar vertegenwoordigen door PS3.


WWW.NEDGAME.NL
Wil je geen aanbieding meer missen? Volg ons op twitter: #nedgame_nl & facebook.com/nedgame
Grootste assortiment nieuw & tweedehands
Inruil van oude games in onze winkels
Altijd lage prijzen
Levering meestal binnen 24 uur
Groot assortiment game merchandise & retro
ASSASSIN'S CREED III
Verkrijgbaar als Special Edition, Join or die Edition en Figure Edition!
onze website
Pre-order online en ontvang een gratis sms wanneer je game klaarligt of laat gratis thuisbezorgen
Laat jouw game vooraf klaarleggen, nooit meer zoeken in de winkel!
Veilig online betalen: o.a. bank, iDEAL & nationale entertainmentcard
Doorzoek de volledige voorraad van al onze filialen
Altijd wisselende stuntaanbiedingen
www.nedgame.nl
Het grootste assortiment videogames in Nederland
Bezoek ook eens één van onze 11 vestigingen
Almere - Amersfoort - Apeldoorn - Arnhem - Dordrecht - Gouda - Groningen - Haarlem - Leiden - Nijmegen - Utrecht



PAPO & YO



In Papo & Yo keer je op een symbolische manier terug naar de soms treurige, soms magische jeugd van de man die het spel gemaakt heeft. Het is weer eens wat anders dan het zoveelste verhaal over soldaten of avonturiers, vond Jurjen.

PS3 REVIEW

Meteen in het begin van het spel refereert de 'autobiografische auteur' van dit spel, Vander Caballero, aan zijn jeugd en hij windt er geen doekjes om. Er staat: "To my mother, brother, and sisters, with whom I survived the monster in my father." Caballero groeide op met een aan drank verslaafde vader die hem mishandelde. In verstilde en vertraagde scènes loop je soms een stukje door die bittere werkelijkheid.

Maar meestal huppel je met het jongetje Quico door een fantasievolle versie van Braziliaanse sloppenwijken, met kleurige huisjes die als blokkendozen op elkaar zijn gestapeld. De zonnige muziek maakt het ongedwongen gevoel compleet.

De wereld is een speeltuin die je op allerlei verrassende manieren kunt manipuleren.

Monster

Qua spel is het manipuleren van je omgeving de rode draad. Soms hangt er een touw uit een muur; als je eraan trekt, komt er een enorme trap tevoorschijn. Soms moet je een hele rij huisjes op elkaar stapelen en die stapel krom trekken om een brug naar de overkant te maken.

De combinatie van platformjumpen en omgevingspuzzels doet soms aan Ico denken, maar er zijn geen vijanden om direct te lijf te gaan. Je enige vijand is tegelijk ook een onmisbare metgezel: Monster. Een groot roze beest dat jou nauwelijks ziet staan, tenzij je een kokosnoot draagt of werpt, waarmee je hem bijvoorbeeld naar een schakelaar kunt lokken. Vanaf zijn bolle buik kun je op een hoger platform springen.

"Soms een briljante videogame, maar niet altijd."

Als Monster een kikker heeft gegeten, verandert hij in een woedend wezen dat je opjaagt of alles kapot maakt wat je lief is.

Pijn en angst

De meeste kinderen hebben in hun jeugd wel eens iets vervelends meegemaakt en toevlucht gezocht in hun fantasie. Geprobeerd met hun magische gedachten de omgeving te manipuleren. Troost gevonden in een geliefd stuk speelgoed.

Quico heeft een speelgoedrobotje dat hem kan laten zweven en dingen op afstand kan manipuleren, totdat Monster het robotje in een kikkerdronken bui vernietigt.



De pijn en angst die Caballero als kind heeft meegemaakt, wordt heel even invoelbaar. Je krijgt een hekel aan kikkers, die je tegen muren kapot kunt gooien. Zoiets heeft die Caballero als kind vast ook wel willen doen met de flessen drank van zijn vader, denk je dan. Wat mooi, dat je je zoiets opeens zo goed voor kunt stellen.

Klusjes

Papo & Yo is soms een briljante videogame, maar niet altijd; daarvoor zijn de spelaspecten te mager. Het oplossen van puzzels voelt af en toe een beetje als klusjes doen, en is meestal te makkelijk om veel voldoening te schenken.

Vaak lijkt zo'n puzzel ook iets te ver bij Caballero's werkelijke jeugd vandaan gefantaseerd. Je koppelt draaiende platformen aan elkaar, en denkt: waarom eigenlijk? Heeft een dergelijk spel, met zo'n sterke nadruk op het verhaal, wel van die typische videogamepuzzels nodig?

Technisch is dit ook geen hoogvlieger. Ik ben twee keer door een platform in een oneindige zwarte wereld gevallen. Ook een mooie metafoor, maar dit was duidelijk niet de bedoeling.

Papo & Yo maakt op momenten verdomd krachtig gebruik van het medium videogame, maar lijkt er op andere momenten een beetje mee overhoop te liggen.



weetje • weetje

De ontwikkeling van Papo & Yo is mogelijk gemaakt door financiële injecties van Sony's Pub Fund, dat is bedoeld om indiedevelopers te ondersteunen bij het maken van artistiek getinte spellen.



SCORE 84

Wie het aangrijpende verhaal van Caballero een keer heeft beleefd, zal het nooit meer vergeten. Qua spel is het allemaal wat minder bijzonder, maar zeker niet slecht, soms zelfs verrassend leuk. Jammer van de bugs.

JURJEN



Je speelt dit spel ideaal gezien in één zit uit en dat zal je een kleine vier uur en nog geen 15 euro kosten.

3-4 UREN

12

BASICS

PLATFORMPUZZEL-AVONTUUR
MINORITY / SCEE
1 SPELER
OUT NOW

POKÉMON BLACK & WHITE 2





REVIEW DS

Jurjen wordt altijd een beetje gek als hij een nieuw Pokémon-spel krijgt. Gaat ie liedjes zingen, en dan snel een rustig hoekje zoeken om te genieten van alles wat nieuw is. Ook al weet onze oude Pokémon-fan ook wel dat het woord 'nieuw' in de wereld van Pokémon relatief is.

'Welke game speel je', vroeg Maarten. 'De nieuwe Pokémon', zei ik. 'O ja', zei Maarten, 'Jij bent nog steeds Pokémon-fan hè? Grappig.'
Ik knikte en speelde verder. Maar 's avonds in bed dacht ik er nog eens over na. Ben ik nog steeds een Pokémon-fan?
Ja, ik ben een Pokémon-fan. Ik vind het hele fenomeen nog steeds geweldig. Dat je op avontuur gaat in de natuur, en daar gekke wezens kunt vangen. De enorme mogelijkheden die het spel biedt om steeds beter te worden, meer kennis te vergaren, je ervaringen en Pokémon met vrienden en gelijkgestemden te delen.
Maar ik ben geen fan van de herhalingen waar de serie op drijft. Die herhalingen beginnen me steeds meer tegen te staan.

Tutorial

'Kom mee naar route 19, dan leer ik je hoe je een Pokémon vangt', zegt een enthousiaste Bianca, de assistent van professor Juniper, in Aspertia City, de stad waar het nieuwe Pokémon-avontuur begint.
Ze zei het serieus: 'dan leer ik je hoe je een Pokémon vangt'. Ik ben een volwassen kerel (lichamelijk in ieder geval) met een leuk gezin en een lust voor avontuur en zit voor de vierendertigste keer gevangen in een tutorial waarin ik krijg uitgelegd hoe ik een Pokémon moet vangen.
Waarom verschijnt er aan het begin van het spel wél de vraag of ik een jongen of een meisje ben, maar niet zoiets als, 'Have you played a Pokémon game before or are you a Geodude that lived under a rock since the nineties?' Voor hoeveel spelers zal Pokémon Black & White 2 nu écht de allereerste Pokémon-game zijn? Waarom behandelt het spel mij in de beginfases als een onwetende debiel?



Die Lance zoekt altijd de confrontatie. Ze noemen 'm ook wel ContactLance.



Ik was laatst in Londen, hoorde ik een Frans meisje dat haar schoen verloor, roepen 'Mon Shoe! Mon Shoe!' Kwamen er ineens allerlei mensen met roomkaasjes aanrennen...

Opnieuw

Wanneer ik de beginfases heb doorlopen en door bekendere omgevingen in Unova zwerf, krijg ik het gevoel dat ik gewoon weer opnieuw ben begonnen met Pokémon Black & White. Zonder 2.
Het spel biedt zo verschrikkelijk weinig vernieuwing, dat ik vanzelf blij word van de paar kleine dingetjes die wél nieuw zijn. Dat is mijn rol als Pokémon-fan.
Wauw, het avontuur begint in Aspertia City! Dus niet een dorp, maar een heuse stad! Meer en hogere gebouwen! Vooruitgang!



Grappig: Pokémon White heet in Frankrijk natuurlijk PokémonBlanc.

"Misschien moet ik mezelf geen Pokémon-fan meer noemen."

Er zijn twee nieuwe vormen van Kyurem! De TM's zitten op andere plaatsen! Er zijn weer seizoenen! De Move Tutors zijn terug! En er zitten nu ook weer oude Pokémon in! Azurill! Growlithe! Psyduck! Die gekke ouwe Psyduck, hahahaaaa! Hoe vet is dat!
Wanneer het vernieuwend voelt als oude dingen terugkeren, moet ik als Pokémon-fan misschien toch eens bij mezelf te rade gaan.

Herhalingsoefening

Door het cijfer 2 achter de titel, wekt Pokémon Black & White 2 de illusie dat je voor je geld een heel nieuw spel krijgt, maar dat is niet het geval. Ze hadden beter het cijfer 1,2 achter de titel kunnen zetten.
Er is een handjevol nieuwe locaties, personages en mogelijkheden, en er is een nieuw verhaaltje, voor de rest is deze sequel vooral een herhalingsoefening. Een herhalingsoefening waar ik na de derde gym even mee ben gestopt. Misschien pik ik het avontuur later weer op. Misschien ook niet.
Misschien moet ik mezelf geen Pokémon-fan meer noemen.



SCORE 62

Pokémon Black & White blijft een geweldig spel, ook als je het voor een tweede keer speelt. Maar hadden de extraatjes van deze 'sequel' er niet als downloadable expansion pack van tien euro bij gekund? Of weet je wat, Nintendo: stop ze de volgende keer meteen in het spel!

JURJEN



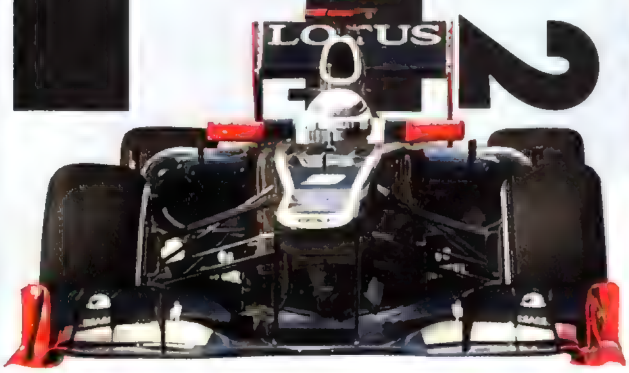
Het avontuur voltooien zal wel zo'n twintig uur kosten. En daarna begint het spel natuurlijk pas écht.

20+ UREN

BASICS

VERZAMEL RPG
GAME FREAK / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

F1 2012





We hebben dit jaar te maken met een briljant F1-seizoen met volop spanning en sensatie. Daar hoort een dikke game bij. Toch, JJ?

REVIEW | PC | PS3 | XBOX 360

Als er één developer is die goed nadenkt over hoe ze een racegame willen insteken, dan is het Codemasters wel. Hun racers zijn altijd meer dan de som van wat wagens en een zwikkie tracks. Ook dit keer komen de Britten met een gewaagde aanpak. Je kunt in F1 2012 namelijk geen Grand Prix seizoen meer spelen. In plaats daarvan heb je nu de Career mode, waarin je als rookie begint en je moet opwerken tot een toprijder die al de topteams graag in hun wagen willen hebben. Je kunt dus wel een seizoen in een Ferrari rijden, maar niet als Alonso.

Keihard werken

De reden voor deze opmerkelijke keuze is dat Codemasters vindt dat mensen meer moeite moeten doen in de game. Veel racers skipten testraces of kwalificaties, en dat kan nu niet meer. Je moet nu echt aan de bak en je plekje verdienen met keihard werken, en wat mij betreft soms té hard.

Zo moet je in het begin, in de Young Driver-sectie, een aantal saaie rijvaardigheidstests doen à la Gran Turismo. Aan de andere kant, F1 2012 biedt zo wel een hoop 'things to do' en er zitten ook bakken vette challenges in.

> "Racen op het scherpst van de snede."

En als je dan eenmaal die Ferrari hebt, dan heb je ook wel wat gepresteerd. Niet voor niets dat een Engels gamesblad sprak van 'de Dark Souls onder de racegames'.

Gevoelig

F1 2012 ziet er grotendeels goed uit. De wagens spiegelen mooi en de actie en het schademodel komen fraai in beeld. De omgeving oogt echter wat flets. Het besturen verloopt, zoals we van Codemasters gewend zijn, soepel maar ook wat aan de gevoelige kant. Zeker met een controller is een tikje naar links vaak al een behoorlijke ruk. En dat wil je niet als je net na de start met het hele veld bij de eerste bocht aankomt.

Ook hebben ze de boel her en der wat vergefelijk gemaakt. Zo voelde ik weinig overstuur als ik vol gas uit de bocht kwam.

Dat vergefelijke bij het sturen staat in schril contrast met de moeilijkheidsgraad bij het racen. De A.I. is superieur. Het gaf mij een enorme kick om te zien hoe de CPU's clean inhalen. Ze houden echt in als je de boel blokkeert. Hoe weinig games doen dat? Ook pushen ze als een gek. Als je voorop ligt, zul je zien dat ze zich er links en rechts, clean, langs proberen te prikken.

Verder dien je om ver te komen goed te weten welke banden je kiest, hoeveel peut je aan boord neemt, hoe je je rembalans instelt, etc. En bij het bepalen van die keuzes word je redelijk in het diepe geflikkerd, want hier krijg je bij de Young Drivers Mode geen les in.



Er solliciteerde laatst een team Poolse mecaniciens bij Ferrari. Iedereen schrok zich rot toen ze tijdens een oefen-pitstop gelijk de auto gingen overspuiten en er nieuwe kentekenplaten op monteerden.

Prima

F1 2012 is dus anders van insteek dan F1 2011 en dat zal mensen aantrekken en anderen afstoten.

Ik hou van gewoon een seizoen rijden in de huid van Alonso. Dat kan nog steeds in Quick Races of online, maar niet meer in de Career mode en daar baal ik van.

Toch is F1 2012 gewoon een prima F1-game waar de echte freaks veel plezier aan gaan beleven. ✪



Alonso was helemaal beurs na die enorme crash onlangs op Spa Francorchamps. Hij noemde de kleur van zijn bloeduitstortingen 'Spa Blauw'.

DE GROTE ZES

Nieuw is de Champions mode, waarin je opdrachten afwerkt tegen de zes wereldkampioenen die dit jaar meedoen. En steeds op circuits en in omstandigheden die hen het best liggen. Pittig!



Tja, je wordt gesponsord door Kemppi of niet...

SCORE 85

Het verwijderen van de mogelijkheid tot het rijden van een volledig seizoen is een gewaagde gok, maar het pakt goed uit met een pittige nieuwe Career mode en racen op het scherpst van de snede.

JJ



Meer dan genoeg om het huidige F1-seizoen uit te zingen.

1 SEIZOEN

3

BASICS

RACEGAME
CODEMASTERS
1-2 SPELERS SPLITSCREEN
ON- EN OFFLINE
MP 16 SPELERS
OUT NOW

EXCLUSIEF VOOR ABONNEES

€ 20,- KORTING

NU, ALLEEN VOOR PU-ABO'S, EEN BIZAR HEFTIGE KORTING OP DE OFFICIËLE TURTLE BEACH CALL OF DUTY®: BLACK OPS II "EAR FORCE KILO" GAMING HEADSET. DE TROUWE PU-LEZER BETAALT IN PLAATS VAN €99,95 HET SCHAMELE BEDRAG VAN €79,95*. JAWEL, DAT IS 20 EURO KORTING!



KIES VOOR EEN EXTRA DIMENSIE IN GELUID VOOR PS3, XBOX 360 EN PC, MET BASS BOOST EN SUPERIEURE 50MM SPEAKERS.
BESTEL 'M SNEL OP: PU.NL/VOORDEEL, WANT OP=OP!

POWER UNLIMITED

PU.NL/VOORDEEL

*EXCLUSIEF €7,50 VERZENDKOSTEN


WRC
FIA WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP
3
DE BESTE RALLYGAME OOIT!
NU VERKRIJGBAAR*
*PSVITA™ verkrijgbaar vanaf 26 oktober
www.wrcthegame.com
3
www.pegi.info
bigben
2012 OFFICIAL VIDEOGAME
XBOX 360
XBOX LIVE
PS VITA
PS3
PlayStation Network
PC

COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE





Toen Global Offensive bij ons binnenkwam, konden we er niet onderuit: die moest gereviewd worden door Tjeerd van PU-TV. De man vermoeit ons immers al eeuwen met onwaarschijnlijke verhalen over een grootse Counter-Strike carrière in een ver verleden. Hopelijk krijgt deze remake 'm effe stil.



Vanaf het moment dat ze hun luiers niet meer nodig hebben en om hun hoofd gaan binden, heb je problemen met die gasten.

REVIEW | PS3 XBOX 360 MAC PC

Doodgaan is kut. En dan heb ik het in dit geval niet over je oma of je kat die met een mooi bandprofieltje in z'n nek op het asfalt ligt te glimmen; nee, ik heb het natuurlijk over doodgaan in games.

In Counter-Strike is doodgaan nóg kutter dan in andere games, want snel respawnen is er niet bij in deze teambased multiplayer shooter. Dood is dood, en dat maakt de game even irritant als briljant. Leren van je dood is niet hip en het is eigenlijk niet meer van deze tijd om met dit type game een mainstream publiek te trekken. Maar toch doet Counter-Strike het; zonder XP, killstreaks, unlockable wapens en perks.

Glimmende ballen

De game is pittig, de leercurve is hoog en dat is maar goed ook, want Counter-Strike draait om skills en tactiek. Je kunt geen helikopters inroepen of voordelen krijgen door perks. Het is doorbijten als je voor de vierde keer op dezelfde plek een kogel moet koppen en daarna verplicht twee minuten door de ogen van je teamgenoten moet meekijken, maar hierdoor leer je dat je zuinig moet zijn op je leven en goed moet nadenken over wat je tijdens een speelronde doet.

En reken maar dat je ballen gaan glimmen van trots nadat je een team hebt opgerold, simpelweg door na te denken, jezelf goed te positioneren en nauwkeurig te richten.

"Alsof je je ballen in een bak met dons hebt gelegd."



Aan die muur te zien, hebben ze daar aardig last van muggen...

Arsenal

CS: Global Offensive is een remake van het origineel uit 2000 en het is te merken dat Valve niet te veel wilde pissen op de ziel van de conservatieve fans. Terecht, want niet voor niets is het origineel nog steeds de meest gespeelde shooter op Steam!

Toch heeft Valve er een nieuwe mode ingestopt, Arsenal, die bestaat uit de onderdelen Arms Race en Demolition. In beide onderdelen speel je een gun game, waarbij je na iedere kill een nieuw wapen krijgt. Het interessante is dat je niet begint met de slechtste wapens, maar juist uitkomt bij de handguns en uiteindelijk een mes. Degene die met zijn mes die laatste kill maakt, beslist de game. Het is uiterst vermakelijk, en omdat je direct kunt respawnen, is dit onderdeel zeer geschikt voor een kwartiertje ongecompliceerde fun.

Je kunt natuurlijk ook nog steeds je gewone potjes spelen op classic maps, waarvan er een aantal een paar lichte aanpassingen hebben gekregen die de balans vaak ten goede komen. Je hebt nu tevens de keuze uit de decoy granaat en een molotov cocktail die goed van pas kunnen komen bij je tactieken.



Hij had een fantastisch geweer maar moest nog wel erg wennen aan de terugslag.

Vliegende beren

Maar niet alle veranderingen zijn zo logisch. Zo zijn er acht nieuwe wapens die gelijkwaardige exemplaren hebben vervangen, wat mij net zo nuttig lijkt als poepkleurig wc-papier. Sterker nog, ze hebben de optie en afdraaibare demper weggehaald, een van de leukste wapenfeatures! Sorry Valve, maar dat is niet okay! Verder hebben ze in bijna alle maps een mistbank opgetrokken, zelfs in een fucking kantoorgebouw! Ja natuurlijk; mist in een gebouw! Als je dan toch bezig bent, waarom stop je er dan geen vliegende roze beren in?

Maar alles is vergeten als je de game speelt en het gevoel krijgt alsof je je ballen net in een bak met dons hebt gelegd. Dan weet je gewoon dat het goed zit.

SCORE 82

Valve heeft een overtuigende, solide game neergezet die de old skool fan zeker zal bekoren. Nieuwelingen die door durven bijten, zullen zich gegrepen voelen door de CS-magie. Het is nostalgisch, eigenwijs en pittig, maar verdomde rewarding! En dat voor 13,99 euro!!!

TJEERD



Counter-Strike kun je oneindig doorspelen. Er is een reden waarom het origineel na twaalf jaar nog steeds wordt gespeeld.

100+ UREN

18

BASICS

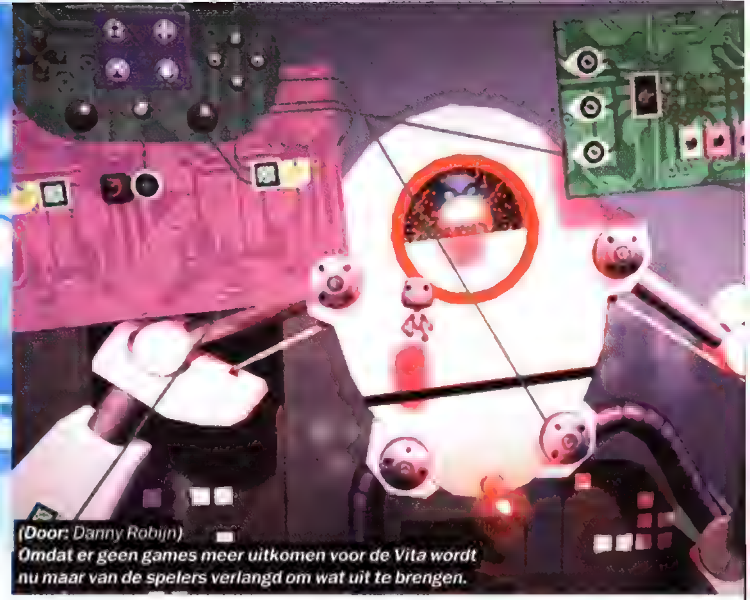
TEAMBASED SHOOTER
VALVE
1 - 32 SPELERS
OUT NOW



JUST...
SLAM HARDER!
WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM
POWER TO THE BEAT

LITTLEBIGPLANET PS VITA





(Door: Danny Robijn)
Omdat er geen games meer uitkomen voor de Vita wordt nu maar van de spelers verlangd om wat uit te brengen.

Tip: geef nooit een LittleBigPlanet-game aan iemand met de geestelijke volwassenheid van een twaalfjarige, zoals Samuel. Hij kan zo'n game niet spelen zonder elke vijf minuten naar z'n zaakje te wijzen en keihard 'haha, Sackboy' te zeggen. Kleuter.

VITA REVIEW

LittleBigPlanet
(2008)

Hé, wat is dit? Dat ziet er tof uit, zeg. Ik ben dol op platformers! Bovendien heeft dat poppetje ook wel echt mascottepotentie. Leuk.
Maar... wacht eens even. Dit speelt eigenlijk helemaal niet lekker weg. Waarom springt hij zo zweverig? Waarom beweegt hij zich zo modderig voort? Waarom platformt deze platformer zo matig? Ik verwacht geen kloon van Super Mario, maar ik wil wel kunnen rondrennen en springen als een beetje platformheld, niet als een zak aardappels. Oh, wacht: zak aardappelen, 'Sackboy'; ik snap 'm!



LittleBigPlanet
PSP (2009)

Ik dacht dat ik misschien te streng was geweest voor dat LittleBigPlanet, dus ik gaf het nog een kans. Wellicht dat ik het op de PSP leuker zou vinden, aangezien platformers het altijd goed doen op handhelds met die lekkere korte levels van ze. Maar nee hoor: Sackboy springt nog steeds sloom en zweverig en stom en gewoon... NEE.
Weet je wat, laat dit spel maar zitten; ik ga wel weer gewoon SoulCalibur: Broken Destiny spelen ofzo.

LittleBigPlanet 2
(2011)

Volgens een maat van me heb ik LittleBigPlanet nooit echt gesnapt omdat ik er verkeerd naar keek. Blijkbaar had ik er niet naar moeten kijken als een platformer, maar als een bouwspelletje. Zelf levels maken, enzo.

"Zonder twijfel de beste LittleBigPlanet ooit."

Dat klonk ergens wel verleidelijk en bovendien ben ik een creatieve jongen, dus wat kon er mis gaan, hè? Nou, na twee uur aankloten heb ik nog steeds niks gemaakt wat op een level lijkt. Er staan kunstig wat plankjes door een landschap gestrooid, woohoo. Hoelang moet ik hiermee aankloten voordat ik iets moois en noemenswaardigs heb gefabriceerd? Vast meerdere dagen. Blegh, daar heb ik helemaal geen zin in! Ik wil spelen, niet maken! Maken, dat laat ik liever aan developers over, die kunnen het toch beter dan ik.
Ik ben helemaal klaar met deze serie; het is gewoon niet voor mij.

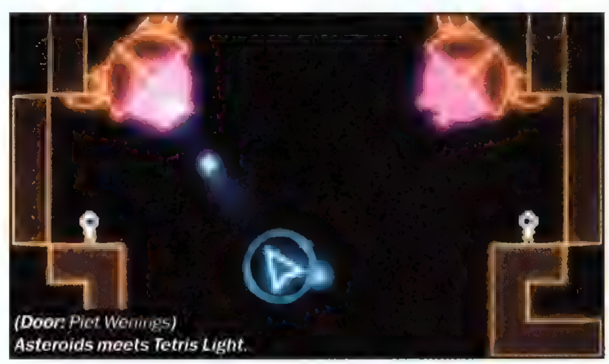
LittleBigPlanet
PS Vita (2012)

Okay, luister, de enige reden dat ik toch nóg een LittleBigPlanet speel, is omdat er verder niks te gamen valt op de PS Vita, dus kijk me niet zo raar aan, goed?
Nou weet ik niet of het gebrek aan goede Vita-titels invloed uitoefent op m'n oordeel, maar... ik vind dit daadwerkelijk leuk! Deze game is net zo mooi en compleet als alle andere delen, maar het is een stuk minder saai, mede omdat je het geplatform kunt beïnvloeden met het touchscreen.
Je kunt blokken uit de grond trekken, wielen een flinke slinger geven, noem maar op. Zelfs levels maken is een stuk leuker nu je met je vinger gewoon een piemel eh, schans kunt tekenen op het scherm.
Dankzij de Vita komt LittleBigPlanet eindelijk goed uit de verf! Ook zit er een verzameling minigames in die stuk voor stuk de kwaliteit hebben van een degelijke iOS-game, dus je krijgt nog extra waar voor je geld ook. Ja, dit is zonder twijfel de beste LittleBigPlanet ooit, ondanks het feit dat Sackboy nog steeds springt als ooievaar met een extra chromosoompje.



(Door: Riffy Bol)
Ook in games moeten Rinus en Romana voortaan een helm dragen.

weetje • weetje
Een van de minigames heet Tapling, en is een prachtig en simpel touchscreen-only spelletje dat doet denken aan een kruising tussen LocoRoco en Angry Birds. Leuk!

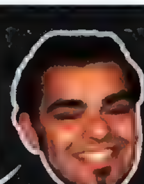


(Door: Piet Wennigs)
Asteroids meets Tetris Light.

SCORE 80

Dankzij de functionaliteit en draagbaarheid van de Vita is LittleBigPlanet eindelijk het vermakelijke platformspelletje en de creatieve expressievorm geworden die het altijd al heeft willen zijn. Qua content overschaduwt het zelfs zijn twee grote consolebroers. Eindelijk weer een goed spel voor de Vita!

SAMUEL

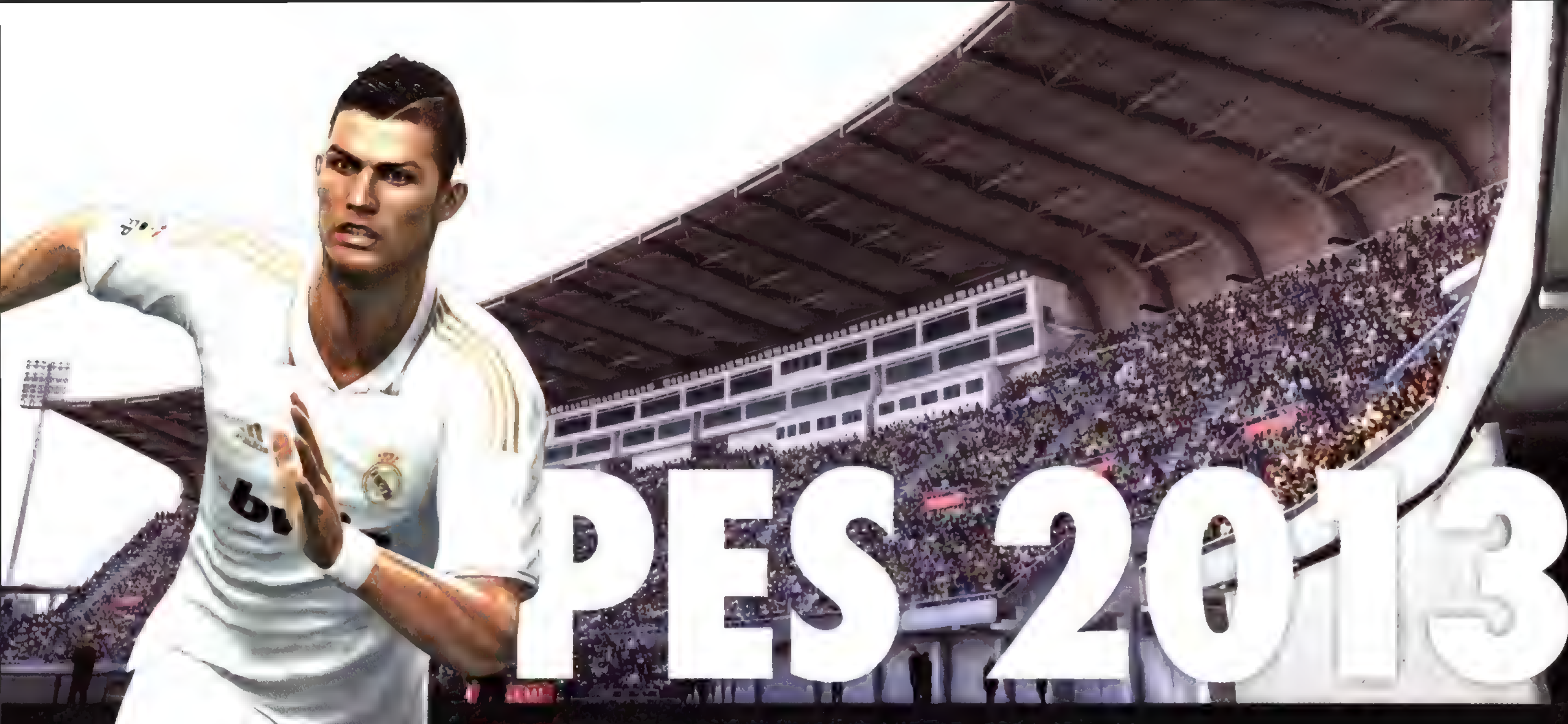


Als je alle levels en minigames wil uitspelen, ben je in acht uurtjes klaar. Maar als je creatief aan de slag gaat, dan kun je hier weken van genieten!

8+ UREN

7

BASICS
TARSIER STUDIOS / DOUBLE ELEVEN
SCEE
1 SPELER
OUT NOW



PES 2013

Aan alle kanten hoor je dat Pro Evolution Soccer de laatste paar seizoenen werd scheelgetikt, voor schut gezet en afgedroogd door FIFA. Volgens freshman Graddus was PES 2012 echter de leukere voetbalgame van de twee. Geldt dat ook voor PES 2013?

Laat ik beginnen met een bekentenis: ik heb een zwak voor PES. Ook ik zie dat FIFA vanuit technisch oogpunt vermoedelijk het betere spel op de mat legt, maar PES biedt wat mij betreft toch meer de essentie van het voetbal: pure kinderlijke spelvreugde.

Enorme ballen

Maar juist omdat ik Konami's footie zo'n warm hart toedraag, weet ik ook dondersgoed dat er genoeg aan de games schort. Zo zouden de keepers in PES nog moeite hebben om de enorme ballen van Pamela Anderson klemvast te pakken, oogden animaties houterig en was vooral in het vorige deel de verdediging dramatisch. De door de A.I. bestuurde backs stopten bij een dieptebal bijvoorbeeld plotseling met rennen, waarna je spits vrije doorgang kreeg. Niet okay!
Wat wél erg goed was aan PES 2012, was de balans van de gameplay. Het spel golfde op en neer en bloedeloze nulnulletjes kwamen vrijwel niet voor.
Mede door het spectaculaire spelverloop, kent de PES-serie nog altijd een groot aantal hartstochtelijke fans. Op de Nederlandse PES League kampioenschappen, waar ik samen met Ward, Tjeerd en Maarten itempjes opnam voor PU.nl, was de passie voor PES alom aanwezig. Voor hardcore spelers is PES nog altijd de Messi(as).

Niet happen

Die passie voor PES is mooi, maar zijn de fans niet verblind door hun liefde? Ik denk het niet. PES 2012 stak gewoon heel goed in elkaar en was op sommige vlakken zelfs FIFA de baas. Zoals bijvoorbeeld de vrijheid om te doen en laten wat je wil, waarbij je de bal écht zelf onder controle hebt en allerlei vette moves en trucjes uit de knoppen schudt. Daarin schuilt de kracht van PES, en Konami heeft die spelbenadering bij de ontwikkeling van PES 2013 weer wijselijk als leidraad gebruikt.



Er komt een realitysoap waarin de huidige trainer van Ajax op zoek gaat naar een nieuwe vriendin: De Boer Zoekt Vrouw.

Wat direct opvalt, is dat de spelsnelheid een stuk is teruggeschroefd. Dit komt vooral omdat de minder goede spelers nu meer moeite hebben met hun balaanname. Tikken is dus het devies, op zoek naar die ene vlijmscherpe steekpass waarmee je de verdediging uiteen rijt. Wanneer je zelf in de verdrukking zit, betekent het dat je niet te snel moet happen.
Konami heeft hierbij een beetje leentjebuur bij FIFA gespeeld, al is het verdedigen in PES 2013 gelukkig wel simpeler dan in EA's footie. Het moet natuurlijk niet te veel op werken gaan lijken!

"Verdomme, wat voelt dat goed!"

Realistischer

Door het wat tragere spelverloop is PES 2013 een stuk realistischer geworden. Ik had het gevoel dat ik echte voetbalwedstrijden aan het spelen was, in plaats van een zo spectaculair mogelijke aaneenrijging van kansen. Doordat de A.I. ongeveer 348% intelligenter is geworden, bevat PES 2013 vrijwel geen ergernissen meer.
Verdedigers spelen bijna perfect op buitenspel en aanvallers diep laten gaan is een fluitje van een cent. Gaat er iets mis, dan is het dus bijna altijd je eigen schuld! Het beste kun je nu het balletje rondspelen en je geduld bewaren. Dit ging eerst behoorlijk tegen mijn natuur in, maar het maakt van PES 2013 uiteindelijk wel een beter spel.
De game is een kruising tussen het beste van FIFA en PES. Maak maar eens een paar vloeiende combinaties op het middenveld, gooi er vervolgens een Rabona'tje uit en blaf op kenmerkende PES-wijze een heerlijke peun in het net. Verdomme, wat voelt dat goed!



Zelfs als Messi een meisje probeert te versieren, zijn Xavi en Iniesta erbij. Zonder die twee scoort ie namelijk nooit.



Ik stond laatst bij een voetbalwedstrijdje te kijken, kwam er de tweede helft een vage kennis aangelopen die me de stand vroeg. Ik zei: ' 0-0'. 'Oh', zei hij, 'en hoeveel stond het met de rust?'

GELE KAART VOOR KONAMI

Helaas schort er ook aan PES 2013 nog wel het een en ander. Voor onderstaande zaken verdient Konami een gele kaart!

- ★ Het commentaar is nu al drie versies op rij vrijwel identiek.
- ★ De muziek en de menu's halen het bij lange na niet bij de geliktheid van FIFA.
- ★ De scheidsrechters voeren vaak een Roelof Luinge-show op: rood voor een tikkie van de zijkant, terwijl een charge van achteren een gele prent oplevert. Dafuq?
- ★ Bijna geen vernieuwingen in bijvoorbeeld de Master League en andere modes.
- ★ Van Persie nog steeds bij Arsenal? Modric nog niet naar Madrid? Uhm, de transferwindow is al effe gesloten, hoor...



Het is natuurlijk duidelijk wie wij de beste verdediger van de wereld vinden: PUyol!

Keepers zijn loco

Ook op grafisch vlak is PES 2013 een klasbak. Animaties zien er voor het eerst écht realistisch uit, mede mogelijk gemaakt door de zogenaamde Player-ID's. Alle bekende maniertjes en bewegingen van topspelers zijn overgezet: Robben z'n flabberhandjes, Terry's snoekduik en Ronaldo's kaarsrechte dribbel; het is net alsof je TV kijkt. Ook de gezichten van de spelers zijn levensecht. Daar kan FIFA's zombiefestijn nog wat van leren. Misschien wel het belangrijkste verbeterpunt zit 'm in de keepers. Om op doel te staan moet je natuurlijk gek zijn, maar Konami nam deze gevleugelde voetbalwijsheid in het verleden iets té letterlijk. Het was alsof loco René Higuita model had gestaan voor de mo-caps. Ik weet niet welke keeper Konami voor PES 2013 als voorbeeld voor de doelmannen heeft gebruikt, maar ik vermoed Buffon. Als panters duiken de doelmannen naar de hoek en per wedstrijd maken ze minimaal drie saves met de vingertoppen. Een verademing na al die jaren van schelden op gehandicapte goalies.

Weirde shit

Gelukkig bevat PES 2013 wel weer gewoon de voor de serie zo kenmerkende, random rare capriolen. Ik vind het geweldig, want het maakt elke wedstrijd onvoorspelbaar en spannend.



weetje • weetje

Het 'nieuwe geld' doet ook in PES 2013 zijn intrede. Zo is Paris Saint-Germain vanuit het niets ineens een van de beste teams in het spel!



Met die salarissen van tegenwoordig zijn linkse voetballers een zeldzaamheid geworden.

Zo speelde ik tijdens de Master League - de bekende PES-mode waarin je alle aspecten van een club regelt - met Real Madrid een wedstrijd tegen Porto om plaatsing voor de volgende ronde Champions League. Ik moest met twee doelpunten verschil winnen om door te gaan, en dat leek te lukken. Vijf minuten voor tijd gaf de Hulk echter een hoge voorzet van de flank, waarna er chaos in mijn zestienmetergebied ontstond. Pepe knalde tegen Ramos aan, Arbeloa werkte de bal halfslachtig weg, waarna het leder via het achterhoofd van Casillas in mijn doel stuiterde. Mijn Real was uitgeschakeld, maar ik zat met een dikke smile voor het beeldscherm. Dat de bal rond is, laat PES je als geen ander beseffen...

SCORE 88

De stijgende lijn die Pro Evo twee jaar geleden inzette, is in PES 2013 doorgezet. Je zou kunnen zeggen dat de serie volwassen is geworden, maar dan wel zonder zijn speelse, kinderlijke karakter te verliezen. Misschien niet de beste maar wel weer de leukste voetbalgame!

GRADDUS



De Champions League winnen, potjes tegen vrienden en natuurlijk online. En dan staat het nieuwe voetbalseizoen alweer voor de deur.

1 SEIZOEN

BASICS

FOOTIE
PES PRODUCTIONS / KONAMI
1 - 4 SPELERS
OUT NOW


SOMS IS DE VIS ZELFS
GROTER
DAN HET VERHAAL.
NIEUW SEIZOEN
RIVER MONSTERS
MET JEREMY WADE
VANAF DONDERDAG 11 OKTOBER OM 21:00
Discovery
CHANNEL
DISCOVERYCHANNEL.NL

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere reviewgedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Ward, Wouter en Jan.

1 THE SIMS 3: SUPERNATURAL

PC

Er bestaan inmiddels waarschijnlijk een hoop Sims genaamd Sookie en Bill (True Blood), Annie, George en John (Being Human) of misschien zelfs wel Angel en Oz (Buffy). The Sims 3 Supernatural ligt namelijk in de winkels. En dan weten jullie wel welke dwaas die game gaat reviewen...

Altijd al benieuwd geweest wat er gebeurt negen maanden nadat een weerwolf een elfje (op z'n hondjes) genomen heeft? Natuurlijk ben je dat en Supernatural dient prima als kinky, inter-species sekssimulator. Maar belangrijker nog is dat de nieuwe elfjes (fairies), weerwolven, zombies, spoken, genies en heksen een hoop hilarische interacties met zich meebrengen en ze van je neighbourhood een bijzondere mengelmoes maken.

Daarnaast is het nieuwe Alchemy een redelijk vermakelijke skill waarmee je drankjes kunt maken met verrassende uitwerkingen, voor nóg meer geinige interacties. Nadeel van dit bovennatuurlijke feest is dat je bijna verplicht bent een nieuw gezin te maken, aangezien het veel tijd, geld en onderzoek kost om van al je bestaande Sims een weerwolf of heks te maken. Daarnaast: hoe de fuck kom ik van al die debiele zombies af!?

WOUTER — **SCORE 78**

Er valt verdomd veel te ontdekken in Supernatural. Met een stevige nadruk op ontdekken, aangezien het geheel een beetje onoverzichtelijk is dankzij een minimum aan Lessons. Voor de rest maakt dit pakket van je Sunset Valley of Moonlight Falls een aangenaam debiele chaos.



CARRIER COMMAND: GAIA MISSION 2

PC



Als commandant van een leger sta je in een RTS meestal veilig aan de kant. Ward vindt het echter geen probleem om een beetje natte voeten te krijgen, dus nam hij vol enthousiasme de leiding over de units in Carrier Command: Gaia Mission.

In CC: Gaia Mission krijg je controle over je eigen carrier, compleet met amfibievoertuigen en vliegende aanvalsunits.

Je kunt ervoor kiezen om zelf te spelen met één van die units, of je stuurt alles veilig aan vanuit het moederschip zoals gebruikelijk in een RTS.

Naast het veroveren van eilanden dien je ook de productie op gang te houden en zo nu en dan krijg je pijn in je hoofd van de hoeveelheid taken die je allemaal moet uitvoeren. Het systeem werkt op zich prima, al is de learning curve echt extreem hoog, en komt de game erg traag op gang. Voor je bij het leuke gedeelte komt, moet je eerste door een tergende campaign heen, om daarna los te kunnen gaan in de strategy modus. Omdat je slechts acht units tot je beschikking hebt, is het verliezen van een enkel voertuig fataal en dat voert de spanning flink op!

WARD — **SCORE 67**

Al lijkt Carrier Command wat kleinschalig door het maximale aantal van acht units, de game is onoverzichtelijker dan menig RTS. Het spel heeft absoluut zijn charme, maar Gaia Mission is zeker niet bedoeld voor het grote publiek.

PS3 | XBOX 360 | PC

PORT ROYALE 3 ③

Ooit speelde Jan Port Royale met veel plezier, deel 2 liet hij echter wegens tijdgebrek links liggen. Port Royale 3 leek een mooie aanleiding voor een hernieuwde kennismaking met z'n oude liefde, maar z'n mooie herinneringen werden bruut gekielhaald.



Na het recente Risen 2 en het aankomende Raven's Cry is Port Royale 3 de derde game in korte tijd met piraten op de spelhoes. Helaas werd mijn aanvankelijke enthousiasme hierover al snel verdreven door de saaiheid van de gameplay.
Je kunt spelen als trader dan wel als adventurer, waarbij de gameplay bestaat uit tergend traag handelen of oorlogvoeren met andere landen en vechten met piraten en ander schorriemorrie.
Probleem is dat je zowel als handelaar of avonturier/plunderaar steeds hetzelfde doet. Je vaart je een ongeluk heen en weer tussen eilanden, handelt, bouwt, vaart, bouwt, handelt, plundert enzovoorts enzovoorts.
De presentatie is matig, het verhaal komt niet los, de gameplay wordt repetitief en de motivatie om de hele tijd hetzelfde te doen neemt gaandeweg af. Ook betere personages en een betere afwerking hadden deze game niet meer kunnen redden.

Met Port Royale 3 gaan de makers de Zilvervloot niet winnen, laat staan de oorlog. De gameplay is net alsof je vijftig keer op en neer moet met de pont over het IJ. Inderdaad, dat heb je na een paar keer echt wel gezien.

SCORE **55** — JAN

PS3 | XBOX 360 | PC

④ ROCKSMITH

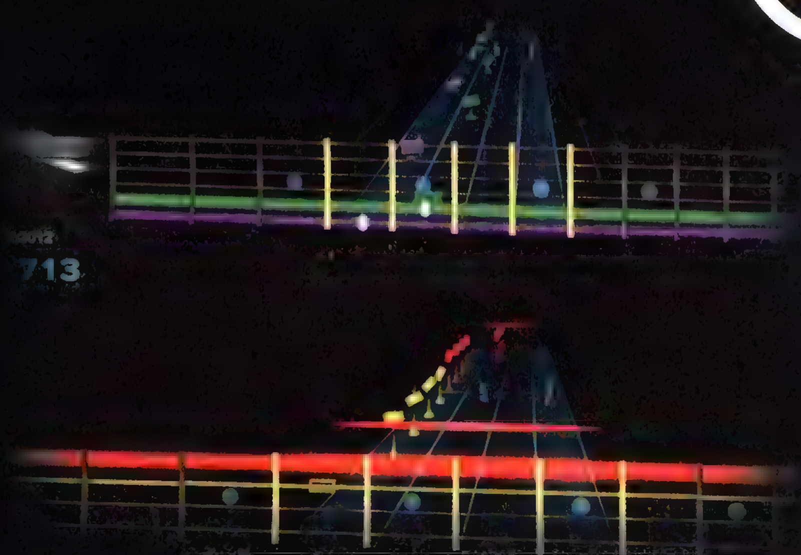
HOOGSTE SCORE

Vanaf het moment dat onze (lucht)gitarist Ward voor het eerst zo'n welbekend plastic gamegitaartje omhing wilde hij maar één ding: een muziekgame waarin hij écht gitaar kon spelen. Die droom komt nu uit met Rocksmith en daar stofte Ward zijn elektrische gitaar graag voor af.



Gamen en tegelijkertijd leren gitaarspelen; het is een droom die voor velen uitkomt met Rocksmith. Deze muzieksimulatiegame combineert het idee van Guitar Hero met het pielen op je eigen elektrische gitaar en is zeer geschikt voor mensen die beginnen met gitaarspelen of iets gevorderd zijn én beschikken over een dosis doorzettingsvermogen.
Rocksmith is dan misschien niet zo vermakelijk als een Guitar Hero en je moet absoluut harder werken om beter te worden, maar de voldoening is des te groter.
De game past zich eenvoudig en doeltreffend aan het niveau van de speler aan en daardoor leer je langzaam de meer dan prima soundtrack echt spelen.
De game komt hier een jaar later uit dan in Amerika, maar dat heeft wel als voordeel dat je nu ook je basgitaar kunt aansluiten.
Kortom: gitaarspelen was nog nooit zo leuk!

SCORE **86**





Leer akkoorden terwijl je zombies neer schiet in Dawn of the Chordead!



De plastic gitaar kan de prullenbak in! Na Rocksmith raak ik nooit meer zo'n prul aan en heb ik het plezier in het gitaarspelen weer helemaal teruggevonden. Het is misschien niet zo leuk en makkelijk als een Guitar Hero, maar de dames gaan nu pas echt nat voor me!

WARD

PULARIA

IPHONE 5

APPLE



BINNEN 24 UUR WERDEN ER EFFETJES TWEE MILJOEN IPHONE 5 TELEFOONS VERKOCHT! MAAR IS DAT REDEN GENOEG OM ONZE FRAAIE SAMSUNG GALAXY SIII NU MAAR METEEN IN HET SPAARNE TE SMIJTEN?

Daar waar de concurrentie met steeds grotere schermen op de proppen komt, laat Apple het formaat van de iPhone niet uit de klauwen lopen (dáár komt die uitdrukking dus vandaan!). Daar waar de SIII imponeert met een 4,8 inch Super Amoled-scherm, vergroot Apple het scherm slechts van 3,5 inch naar 4 inch. De reden? Een mobiele telefoon moet wel een mobiele telefoon blijven; je moet hem met één hand kunnen bedienen én hij moet in je broekzak passen!
Toch beschikt Apple's scherm over meer kleuren en lijkt er meer diepte in te zitten. En hoewel 't scherm op het oog wat onlogisch lang lijkt, is het formaat precies breedbeeld (16:9). Mede door dit langgerekte scherm, is er ruimte voor een extra rijtje Apps.

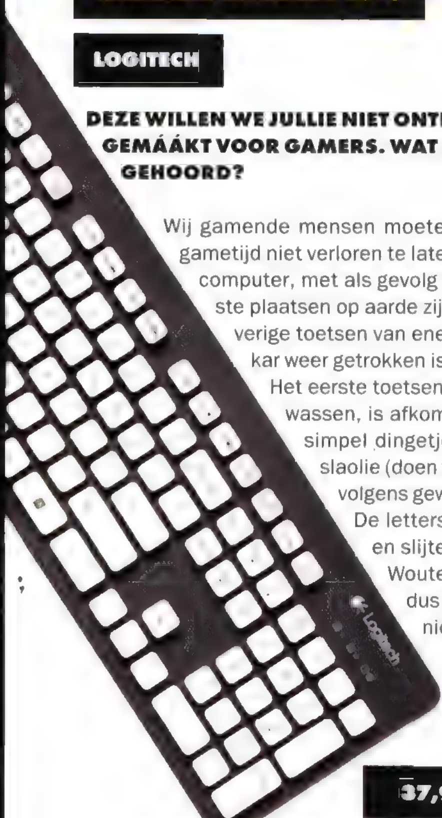
STERKER

De iPhone 5 is twintig procent lichter dan z'n voorganger en achttien procent dunner. Hij voelt daardoor wat minder robuust aan, maar toch issie een stuk sterker.
Hoewel het designtechnisch de mooiste telefoon is die we ooit gezien hebben, heeft de iPhone drie problemen. Hij is nóg duurder dan de concurrentie, de stroomaansluiting is veranderd (daar zit je dan met al je oplaadsnoertjes) én Apple heeft hard gefaald met de Maps-applicatie die voor geen ene meter werkt.
Toch sluiten we graag af met een positieve noot: met de A6 chip en dualcore processor is het een razendkrachtig en rap apparaatje, en dit ga je merken bij het opstarten van je games. Hij moet het op papier dan wel weer nét afleggen tegen de SIII die een quadcore processor heeft.
Gelukkig hebben we een linker én een rechter broekzak.

vanaf 670 Euro ★★★★★

WASHABLE KEYBOARD K310

LOGITECH



DEZE WILLEN WE JULLIE NIET ONTHOUDEN: EEN TOETSENBORD GEMÁÁKT VOOR GAMERS. WAT ZEG JE? DAT HEB JE VAKER GEHOORD?

Wij gamende mensen moeten óók eten en drinken. Om onze gametijd niet verloren te laten gaan, doen we dit vaak achter de computer, met als gevolg dat onze toetsenborden de ranzigste plaatsen op aarde zijn. Kruimels tussen de toetsen, kleverige toetsen van energydrink en restanten als de handkar weer getrokken is.
Het eerste toetsenbord dat je zonder problemen kunt wassen, is afkomstig van Logitech. Het is een heel simpel dingetje, maar je kunt 'm insmeren met slaolie (doen we allemaal weleens, toch?) en vervolgens gewoon weer afsoppen met schuim.
De letters van de toetsen zijn erin gelaserd en slijten pas na vijf miljoen aanrakingen. Wouter is de tel kwijtgeraakt na 31.473 dus helemaal zeker weten, doen we het niet.
Let er alleen wel op dat je de USB-kabel niet mee wast; die kan nog niet tegen water.

37,99 Euro ★★★★

DUCT TAPE

AFGELOPEN MAAND MEERDERE KEREN HANDIG GEWEEST: EEN ROL DUCT TAPE.



Het waterdichte plakband op textielbasis is eigenlijk overal goed voor. De kettingkast van Ed z'n fiets, Wouter z'n bril, de lampenophangconstructie in de PU-TV studio; ze hebben hun voortbestaan te danken aan dit wonderplakband. Makkelijk te scheuren, gebruikt in de oorlog, maar nog steeds helemaal hip. Namens de gezonken bemanning van de Titanic en alle PC-knutselaars die de zijkant van hun systeemkast niet meer op de gebruikelijke manier vastkregen, is dit met recht de gadget van de afgelopen maand. Zo vindt ook Ward en z'n nieuwe gammele racemonster.

vanaf 3,99 Euro ★★★★★

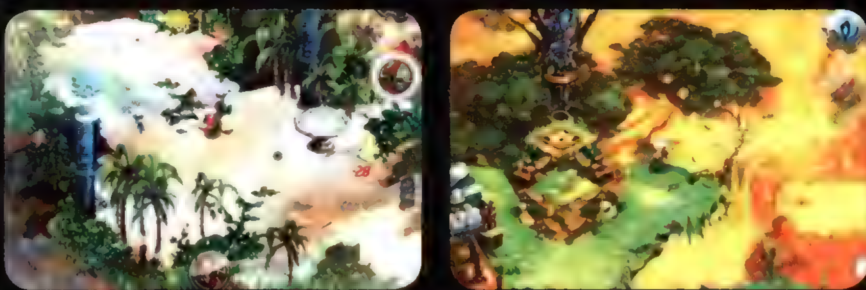
Hmmm... Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

BASTION

SCORE ★★★★☆



€ 3,99

① SPELER

Bastion was op PC en XBLA al een geweldige trip met een maffe fantasy-cowboysfeer, psychedelische kleurexplosies en gepolijste action-RPG-gameplay. In de onlangs verschenen iPad-versie is de standaard touchbesturing te beperkt om de vaak hectische actie te overleven, maar gelukkig kun je in het optiescherm kiezen voor 'Classic Controls' om de prima besturing met virtuele stick en knoppen te gebruiken. Om het de iPad-speler wat makkelijker te maken, vallen er vaker energieflesjes in beeld, en kun je nu in het optiescherm zelfs kiezen voor 'Infinite Lives'. Dat haalt natuurlijk wel een stukje uitdaging weg, maar ook zonder uitdaging blijft de trip die Bastion heet iets om een keertje te beleven.

iPAD 2 / NEW iPAD

DWARF QUEST

SCORE ★★★☆☆



€ 0,79

① SPELER

De Nederlander Dylan Nagel programmeerde twintig jaar geleden Dwarf Quest, een lullig computerspelletje waarin je met een dwerg door een labyrint moest navigeren. Recentelijk kwam diezelfde Dylan Nagel opeens met een remake van Dwarf Quest, en dat is - ondanks een paar irritante bugs - allerminst een lullig spelletje.
De muziek is sowieso de beste die je ooit in een iOS-spel hebt gehoord en de stemmige beelden (met hetzelfde isometrische perspectief als 'het origineel') zijn ook niet mis. Belangrijker: de aangenaam sobere speurtocht (fuck overdaad en uitbundigheid) met interessante beurt-voor-beurt-gevechten is perfect geschikt voor een heerlijk ontspannende beleving op tablet of telefoon.

iOS

MIKEY SHORTS

SCORE ★★★★★



€ 0,79

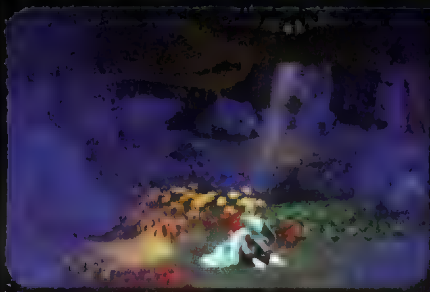
① SPELER

Vaak ga je de levelontwerpen van een platformspel pas echt waarderen wanneer je probeert er zo snel en efficiënt mogelijk doorheen te rennen.
Het iOS-spel Mikey Shorts van de nieuwe ontwikkelaar Beaver Tap Games is helemaal rondom dat idee van speedrunnen gebouwd. Simpelweg het einde halen geeft nauwelijks voldoening, en je krijgt er ook geen sterren voor. Het gaat steeds om de snelheid waarmee je de standbeelden raakt om de poort naar het volgende levelsegment te openen.
Vergeet eindbazen en prinsessen; de kick die je krijgt als je perfect door standbeelden en voorbij vijanden stuitert, dat is waar alles om draait in dit verrassend sterke debuut.

iOS

DUST: AN ELYSIAN TAIL

SCORE





1200 MS-PUNTEN

① SPELER

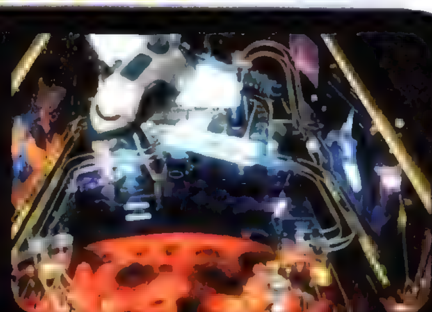
Dust ziet er met Disney-kwaliteit omgevingen en animaties bijzonder fraai uit. Het vechtsysteem van dit tweedimensionale loop-en-hakspel is ook niet mis. Met hulp van je meevliegende vriendje kun je allerlei combinaties maken van projectielen, wervelwinden en meer gebruikelijke slagen en trappen. Er is een aardige RPG-basis met loot en upgrades onder dit vechtsysteem gestopt, dus zou je zeggen: dat wordt genieten van begin tot eind. Helaas voelt het al snel alsof er te veel (respawnende) vijanden in het spel zitten, helemaal als je ze door gedwongen backtracken keer op keer tegenkomt. Maar laat je als liefhebber van 2D-geweld hierdoor niet afschrikken. De fraaie beelden slepen je er wel door.

XBLA

ZEN PINBALL 2

SCORE





GRATIS (PER TAFEL 2,50 EURO)

① SPELER

Ontwikkelaar Zen Studios is altijd al de koning geweest op het gebied van pinballgames, en met Zen Pinball 2 maken ze hun reputatie helemaal waar. De game is de perfecte combo van realistische physics en over-the-top tafels.

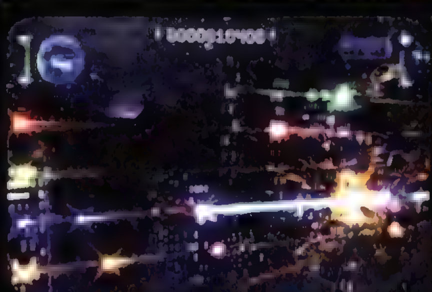
Zen Pinball 2 is bovendien gratis en al je eerder aangeschafte tafels uit de vorige Zen Pinball games (we zullen je de hele rits besparen) mag je opnieuw gebruiken! Als je nog nooit eerdere delen hebt gespeeld, betaal je echter 2,50 euro per tafel.

De kers op de taart is dat je de game en alle aangeschafte tafels ook nog eens gratis en voor niks op de PS Vita kunt spelen!

PS3 / PS VITA

RETRO/GRADE

SCORE





€ 10,-

① SPELER

Ken je die Aegis Wings en R-Type-achtige sidescrolling shooter games van vroeger nog? Die games waarin je met een vliegtuigje alles kapot moest schieten wat er op je pad kwam? Nou, Retro/Grade is net zo'n game, maar dan met een vette twist. Je speelt dit spel namelijk helemaal achterstevoren en op de maat van de muziek! Elk level wordt als het ware teruggespoeld en jij moet er voor zorgen dat je precies op het juiste moment en vanaf de juiste plek schiet.

Een erg origineel jasje voor een bekend concept en daardoor toch wel weer erg leuk om te spelen.

PS3

THE EXPENDABLES 2

SCORE





€ 15,-

① SPELER

The Expendables 2 draait op dit moment in de bioscoop en het is stiekem best leuk om al die oude action heroes weer bij elkaar te zien. Over de gelijknamige game zijn we echter een stuk minder enthousiast.

Het is een super simpele top-down shooter, met Sylvester Stallone, Dolph Lundgren, Jet Li en Terry Crews als speelbare characters, waarin je op alles schiet dat beweegt.

De gameplay is saai en slecht uitgewerkt, de graphics zijn niet spectaculair, de voice acting is tenenkrommend en zelfs de offline en online co-op kan The Expendables 2 niet redden.

Dit is weer zo'n typische filmgame; afblijven dus!

PC / PS3 / XBLA

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 Hoe voelt het volgens Tjeerd als je de nieuwe Counter-Strike speelt?
- A) Alsof je schoonmoeder je een tongzoen geeft
- B) Alsof je kat dood op het asfalt ligt te glimmen
- C) Alsof je je ballen in een bak met dons hebt neergelegd

2 Waaruit bleek dat Jan enorm genoot van Far Cry 3?
- A) Hij piste zowat in z'n broek
- B) Hij kwam klaar met losse handen
- C) Hij danste bloemenstrooiend door de studio

3 De bedenker van Papo & Yo had een nare jeugd omdat...
- A) Z'n dronken vader hem mishandelde
- B) Z'n dronken vader hem op jonge leeftijd vermoordde
- C) Z'n dronken vader altijd als eerste de Donald Duck uit de bus pakte en 'm meteen verscheurde

4 Wat laat PES 2012 je volgens Graddus beseffen?
- A) Dat je beter met 1-0 voor kunt staan dan met 0-1 achter
- B) Dat de bal rond is
- C) Dat je moet schieten om te kunnen scoren

5 Wat doet Jurjen als hij een nieuwe Pokémon-game krijgt?
- A) Dan gaat hij liedjes zingen
- B) Dan sluit hij z'n gezin op in de kelder
- C) Dan neemt hij de geit op schoot en schenkt zich een glas whisky in

6 Wat wil Samuel van Maarten hebben?
- A) Een aai over z'n bolletje
- B) Z'n vriendin
- C) Een kutgame

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam, adres én systeem te vermelden

Alle antwoorden goed?

Dan maak je kans op De Special Edition van Rocksmith



Inclusief: Rocksmith (PS3 of Xbox 360)
RealTone Cable
Les Paul Jr gitaar
Plectrum
Gitaarband

TER WAARDE VAN 199,- EURO!

PU 228 LIGT OP 16 NOVEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

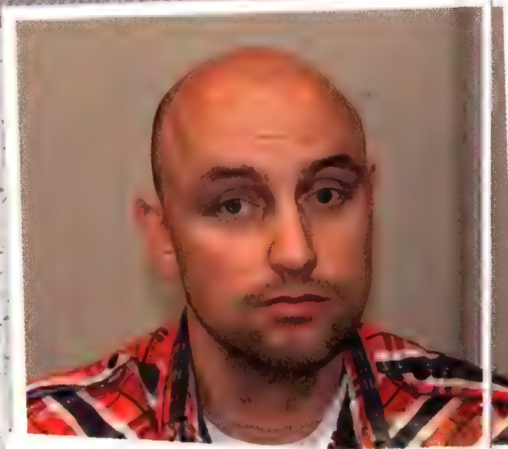
- EEN NIEUWE CONSOLE VRAAGT NATUURLIJK OM EEN SPECIAL VAN FORMAAT. JURJEN GEEFT ALLE INS & OUTS OVER DE WII U EN (KOMENDE) GAMES.
- ER STAAN HIER HEEL WAT KALE MANNEN IN DE RIJ OM DE REVIEW TE MOGEN SCHRIJVEN OVER EEN ANDERE KALE MAN (MAAR DAN EEN STOERE). WANT DIE GAME… DIE WORDT EEN HIT, MAN.
- OOIT WAS MEDAL OF HONOR DÉ WARSHOOTER DIE JE MOEST HEBBEN. KAN EA MET MOH: WARFIGHTER GLORIEUZE TIJDEN DOEN HERLEVEN?
- NA TWAALF FIRST LOOKS EN ZEVEN PREVIEWS IS HET DAN EINDELIJK ZOVER: WE GAAN EEN SCORE GEVEN AAN ASSASSIN'S CREED III. EN DAT ZOU ZO MAAR EENS EEN GOUDEN SCORE KUNNEN WORDEN…
- HET DERDE DEEL VAN DEAD SPACE IS IN DE MAAK, EN WE ZIJN BENIEUWD OF HET ONS WEER DUN DOOR DE BROEK GAAT LOPEN.
- ALWEER EEN LITTLEBIGPLANET VOOR DE VITA? YEP, SACKBOY EN CONSORTEN GAAN DIT KEER KARTEN!
- EN OH JA, WE INTRODUCEREN VOLGENDE MAAND NÓG EEN NIEUWE PU-REDACTEUR!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



GASTREDACTEUR VAN DE MAAND TJEERD

Volgers van PU.nl kennen Tjeerd natuurlijk allang, maar de enkeling die onze waanzinnige website nooit spot, zal effe vreemd opgekeken hebben toen hij 't fotootje onder de Counter-Strike review zag.
Voorlopig heeft Tjeerd het te druk met de site om vaste schrijver voor de PU te worden, maar wat niet is, kan nog komen. Ed vond het in ieder geval een alleraardigst verhaal, geschreven met kennis van zaken.
En oh ja, Tjeerd is z'n echte naam, daar kan ie ook niks aan doen. En da's eigenlijk nog erger dan dat wij een bizarre bijnaam voor je verzinnen…



LUL VAN DE MAAND JAN

In het geval van Jan kun je Lul van de Maand zelfs letterlijk nemen, want de man liet in Montréal zijn meijroosje zien aan een kamermeisje toen zij kwam schoonmaken, nét op het moment dat hij spiernaakt de douche uitstapte.
Het kamermeisje overweegt gerechtelijke stappen vanwege blijvende emotionele schade en is inmiddels doorverwezen naar Bureau Slachtofferhulp.



CHICK VAN DE MAAND

Toegegeven, de keuze was niet reuze deze maand (Jurjen suggereerde nog even een vrouwelijke Pokémon), maar uiteindelijk besloten we de felbegeerde titel van 'Chick van de Maand' toe te kennen aan Nilin uit 'Remember Me'. Graag hadden we een betere blik op haar voorgevel, maar dat strakke kontje zullen we ons ook nog wel effe herinneren.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

TRIP VAN DE MAAND [NOT]

Jan moest deze maand drie dagen in een hotel in Eindhoven doorbrengen. Gelukkig was dat om Dishonored te spelen, want zo'n trip wens je zelfs je ergste vijand niet toe.
Op JJ na dan, maar die had in dat geval drie dagen lang bij de training van z'n favo club PSV rondgehangen, en daar was uitgever Bethesda dan weer niet blij mee geweest.





DUBBELGANGER VAN DE MAAND JURJEN

PU-lezer Matthijs kwam in Frankrijk een ACDC coverbandje tegen. Een van de leden vond hij verdacht veel op Jurjen lijken. Matthijs kon echter op het been van de muzikant geen Nintendo tattoo ontdekken, en toen de man na afloop van het optreden een glaasje appelsap bestelde, wist hij zeker dat ie te maken had met een dubbelganger.



DROL VAN DE MAAND PORT ROYAL 3

Ook een positief ingesteld mens als Jan kan heus wel eens kritisch zijn, hoor. Het derde deel van de zeeroversgame Port Royal kon zijn goedkeuring namelijk allerminst wegdragen. 'De gameplay is net alsof je vijftig keer op en neer moet met de pont over het IJ', schreef Jan treffend. Je begrijpt, deze keiharde quote sloeg in als een bom op de redactie. We zitten hier nog bij te komen met z'n allen.

5 REDENEN OM DE WII U TE KOPEN

1 EINDELIJK WEER EEN NINTENDO-GAME OP EEN CONSOLE SPELEN ZONDER MOE TE WORDEN.
2 DEZE CONSOLE IS GELUKKIG VEEL TE INGEWIKKELD VOOR JE VROUWELIJKE GEZINSLEDEN.
3 DE GAMEPAD STAAT INTERESSANT OP JE KOFFIETAFEL.
4 ALS JE TV KAPOT GAAT, KUN JE TENMINSTE VERDER GAMEN.
5 JAPANNERS ZIJN EEN BEETJE ZIELIG MOMENTEEL, DUS...

5 REDENEN OM DE WII U NIET TE KOPEN

1 DRIEHONDERD EURO? DAAR KUN JE MEER DAN ZES JAAR DE PU VOOR LEZEN MET ZES EXEMPLAREN VAN BLACK OPS II ERBIJ!
2 JE KRIJGT ER WARME BALLEN VAN EN JE WIL NOG WEL KINDEREN.
3 JE VINGERTOPPEN ZIJN NU AL RAUW VAN HET GESWIPE OP TELEFOONS EN TABLETS.
4 ALS APPLE HEM NOU GEMAAKT HAD...
5 JE HEBT GEEN KOFFIETAFEL OM DE GAMEPAD OP TE LEGGEN.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

12% FIFA toch weer beter vinden dan PES.
Wordt een beetje een traditie.
9% Gul met Gold Awards strooien.
Alsof dat goud niks kost tegenwoordig!
7% Inmiddels een beetje zeven kleuren stront schijten van Pokémon.
10% Niet meer weten wie nou eigenlijk de bijnaam 'Graddus' heeft bedacht. Daar zit die gast nu z'n hele leven aan vast.
13% Ons afvragen van welke pilletjes de man heeft gesnoept die de titel Papo & Yo aan z'n game gaf.
10% Weten dat met Guild Wars 2 en Mists of Pandaria een paar mensen hun sociale leven weer goed kwijt zijn.
Maar ach, alsof het echte leven zo leuk is.
9% Ervaren dat Wouter makkelijker contact met Sims maakt dan met echte mensen.
13% Eindelijk weten wanneer de Wii U uitkomt.
Wat wel handig is een paar weken voor de release.
8% Remember Me een leuke naam vinden. Het antwoord weten we ook al: 'ja hoor, als de game tenminste goed wordt'.
Of extreem kut natuurlijk.
9% Een beetje bijslapen na al die korte nachten vanwege de nieuwe site.

GOODIE VAN DE MAAND

Jan kan inmiddels een museum openen voor alle goodies die hij tijdens z'n trips verzamelde. Sterker, hij heeft hiervoor al een kamer in zijn grachtenpand ingericht als permanente tentoonstellingsruimte (kaartjes 32,75 euro inclusief warme hand).
Toch gaat Jan gewoon door met het scoren van fraaie gamegerelateerde hebbedingetjes. "Ik ben nog lang niet uitgespaard", aldus de freelance museumdirecteur, "en hoe meer goodies ik kan tentoonstellen, hoe hoger ik de toegangsprijs kan opschroeven!"





POSEUR VAN DE MAAND

Daar is ie weer; de winnaar van de titel Poseur van de Maand is zoals elke maand: Jan! Okay, het plaatje (geschoten tijdens de Assassin's Creed-trip in Montréal) had wat scherper gekund, maar wat heeft die gast toch een uitstraling! En die houding, zo naturel!
Zou ie ook zo gestaan hebben toen ie de volgende ochtend met z'n blote snikkel dat arme kamermeisje de stuipen op het lijf joeg?

FRAMEDROP

Jordi Peters




STRATO
Ik ga voor betrouwbaarheid en vermogen. Ook in servers.
Hans Winter
Klant van Strato, www.autowereld.com
STRATO
Dedicated Server XL
Je eigen server buiten de deur
van € 59,90
voor € 49,– /mnd.
Met honderdduizenden bezoekers en informatie over ongeveer alles wat met auto's te maken heeft, is autowereld.com een flinke site. Hans Winter parkeerde 'm veilig en goed op de servers van Strato. Voordelig, maar dankzij de superieure Duitse technologie ook optimaal compatible en super stabiel. De (lease-) Volkswagen onder de servers eigenlijk. Ook serverruimte nodig? Maak eens een proefrit met Strato, bel gratis 0800 265 8909.
Kijk op
strato.nl/server
of bel ons gratis: 0800 265 8909
Actie t/m 31-10-2012. Dedicated Linux Server XL voor € 49,- per maand in de eerste contractduur van 6 maanden, daarna voor € 59,90 per maand. Minimale contractduur van 6 maanden. Alle prijzen excl. btw.



DOOM 3
BFG EDITION
"IT'S NOT JUST A LOCK FOR THE HALL OF FAME, IT GETS ITS OWN WING." - IGN
WELCOME BACK TO HELL
19 OCTOBER 2012
@DOOM
/DOOM
SCAN FOR TRAILER
GAME MANIA
20 JAAR
AL 20 JAAR DE SPECIAALZAAK IN GAMES
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PC DVD ROM
id
Bethesda
© 2012 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. DOOM, DOOM 3, DOOM 3 BFG Edition, id, id Software and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.